
Nº3
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS SEGA
SEGA
XS
MEGA DRIVE-CD
COOL SPOT
• COOL SPOT
• MORTAL KOMBAT
• GLOBAL GLADIATORS
COOL SPOT LA SOLUCION EN 8 PAGINAS
MASTER SYSTEM
BUBBLE BOBBLE
• BUBBLE BOBBLE
GAME GEAR
SONIC CHAOS
• SONIC CHAOS
CONCURSO:
GANA UN MEGA-CD Y UNA MEGA DRIVE
00003
8 414237 000337
FINAL FIGHT MAPA COMPLETO

TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

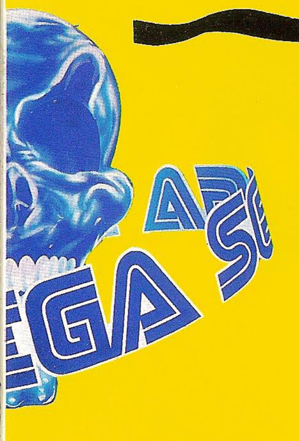
Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**,e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE



GAME GEAR
POWER
SEGA
PORTABLE
VIDEO GAME
SYSTEM
START
1
2





SEGA XS es una publicación de Avantgarde Publicaciones S.L.

Director general:
Josep Lobo Rodríguez

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jesús Durán

Redactor Jefe:
Jaime Fernández

Redacción:
José Sánchez, Mario Ruiz, Juan José Mariné

Colaboradores:
Antonio Ruiz, Fermín Fuentes, Equipo Agua Massmedia S.L.

Diseño:
Ivan Margot, Imatge Final

Autoedición:
M. Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y Administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Modolell, 61, 4º 2ª
08021 Barcelona
Tel. 418.54.93

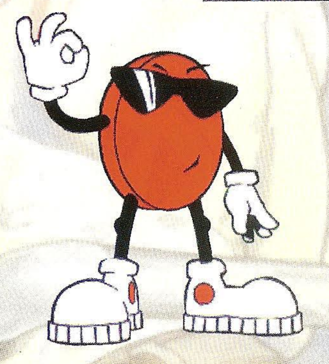
Pedidos y Suscripciones:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G+J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Avenida Gráfica, S.A.

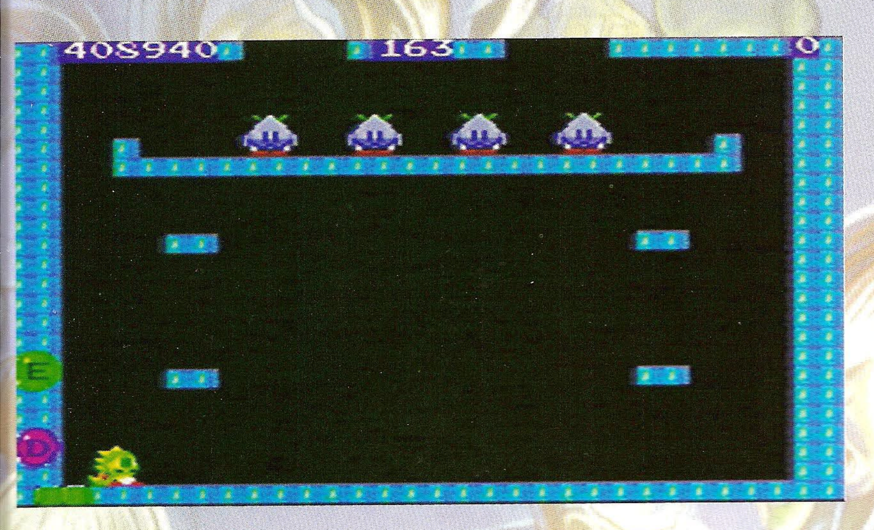
Depósito Legal: B-28192-93

SUMARIO



52 BUBBLE BOBBLE

También la Master System tiene un espacio en nuestra revista... ¡y vaya espacio! Nada más y nada menos que trece páginas con el mapa de Bubble Bobble.



65 CONCURSO XS

No pierdas un segundo, participa en el concurso de Sega XS y, en cuanto sepas la respuesta a nuestras preguntas, llama a la línea directa XS para ganar uno de nuestros premios.

66 REPLAY

Un juego de Game Gear es el protagonista en esta ocasión de la sección de Replay. ¡Para que no digan que los ocho bits no tienen cabida en Sega XS!

72 XS SOS

Aquí estamos todos los meses, preparados para resolver cualquier duda o problema que os impida terminar vuestros juegos preferidos.



77 TRUCOS

Lo habíamos prometido y lo cumplimos. Cada mes os traemos nuevos trucos para los juegos de todas las consolas de Sega.

81 CODIGOS XS

Con un montón de buenos códigos podrás sacar el mejor provecho a tu Action Replay o tu Game Genie.

EDITORIAL

Un mes más la revista de las soluciones Sega está en tus manos. Cuando hace ya algunos meses apostamos por una fórmula totalmente nueva en España (una revista que sólo tiene mapas, trucos y soluciones ¡qué locura!) estabamos seguro de que a ti te iba a gustar. Por eso seguimos aquí, porque a ti te gusta la revista y no te la pierdes ningún mes. Te es-tamos muy agradecidos y para demostrártelo te traemos este mes el mapa completo de uno de los juegos más alucinantes del año: Cool Spot.

Pero si "pasas" de historias playeras y vas de duro, pues nosotros te damos todo el desarrollo del Mortal Kombat. Después de leer estas pá-ginas nunca volverás a ser el mismo (ni tus adversarios tampoco... ¡pobrecitos, los vas a machacar). Cuando te canses de sacudir golpes y patadas puedes tomarte unas hamburguesas con los mu-chachos de Global Gladia-tors o comparte las aventuras de ese extraño ser que pro-tagoniza Bubble Bobble.

Pero, hay más mucho más... la aventura de **SEGA XS** continúa, ¡no te lo pierdas!

NOTICIAS

¡LA PASADA!

Hasta cuatro jugadores en la Mega Drive Ya está a la venta el adaptador para cuatro jugadores de Sega. Gracias a este dispositivo, quienes tengan una Mega Drive podrán compartir sus juegos con hasta 8 jugadores, usando dos de los nuevos adaptadores. El periférico se conecta en la entrada normal de uno de los dos mandos y a él se conectan los joypads. Algunos de los juegos que pueden aprovechar las ventajas de este conector son Wimblendon Tennis, Ultimate Soccer, Gauntlet IV y, muy pronto Columns 3. Dependiendo de las características de los juegos será posible jugar entre cuatro y ocho jugadores. El precio del aparato es de 4.990 pesetas.

SIL PHEED PARA MEGA CD

Una de guerra espacial
Se acaba de poner a la venta en España un fantástico juego de disparos para Mega CD que responde el nombre de Sil Pheed. Comparable a las mejores simulaciones de combate espacial de ordenadores personales, este CD tiene sus mejores argumentos de venta en los excelentes decorados sobre los que evoluciona la nave espacial que diriges. Ocho niveles de la más pura acción resultan insuficientes una vez que se aprende a jugar con él. Las sensaciones de perseguir a una nave enemiga mientras ésta se escapa por una peligrosa trinchera, intentando acertar al blanco al mismo tiempo que se evitan los salientes, resulta de lo más emocionante. Se nos olvidaba, como casi siempre, tú eres el encargado de defender a la Tierra de una invasión alienígena en el año 3076. El programa es de Game Arts.

UN NUEVO CHIP PARA IR MAS DEPRISA

Los amantes de las simulaciones de fórmula uno están de enhorabuena. No sólo Sega se dispone a poner a la venta el Virtua Racing adaptado a sus consolas, sino que Microprose (la misma empresa responsable de F-15 Strike Eagle II, entre otros importantes títulos) está ultimando los detalles de la versión Mega Drive de Fórmula One Grand Prix.

Dicho así parece que se tratará de un juego más de carreras de coches, pero lo cierto es que en el cartucho se incluirá por primera vez el chip DSP, que sirve para generar superficies basadas en polígonos y cuya principal ventaja es que aumenta sensiblemente la velocidad del dibujo de los gráficos en pantalla, al tiempo que permite incrementar la calidad de las escenas y de las representaciones de los coches de una forma increíble.

Este simulador ha sido usado por algunos pilotos de Fórmula Uno, en su versión PC, para estudiar los trazados de los principales circuitos del mundo, lo que avala su calidad.





UNA NUEVA CRIATURA CONSOLERA: EL OTTIFANT

Una especie de elefante atrofiado es el protagonista de un nuevo juego para la Mega Drive. Se trata de Bruno, un curioso ejemplar que, por el momento es el único que se conoce de la especie de los ottifantes.

Bruno, un bebé ottifant, es el protagonista de una emocionante aventura al más puro estilo de plataformas. La trompa de este animalillo es su principal herramienta y su más poderosa arma, aunque no la única. Su objetivo es rescatar a sus padres de las garras de una banda de extraterrestres que lo han secuestrado (o al menos eso cree él). Para ello tendrá que atravesar 6 niveles cada vez más complicados que le llevarán a zonas de su planeta que ni siquiera sabía que existían. Biberones, trompazos (nunca mejor dicho) y plataformas, una explosiva combinación.



UN CARTUCHO PARA NO PATINAR

Sega ha anunciado el lanzamiento de un fabuloso cartucho de simulación deportiva que tiene en los eventos de los Juegos Olímpicos de Invierno su centro de atención.

El escenario es la ciudad de Lillehammer y el año 1994. Las pruebas todos las conocéis: el slalom, el slalom gigante, el descenso, el salto de esquí, el esquí de fondo, el bobsleigh, etc. Es decir todos los que estarán presentes en la Olimpiada del próximo año. Los candidatos a las medallas son varios, pero sólo uno figura en todas las apuestas: tú. Nueve pruebas distintas te obligarán a dar lo mejor de ti mismo y a explotar al máximo tu Mega Drive. Ah, el fabricante de esta pequeña joya llamada Winter Olympics es U.S. Golds, empresa siempre reconocida por el gran realismo de sus simulaciones.

UN PUNTO Y APARTE EN LAS CONSOLAS DE 8 BITS

En este mismo número os presentamos la solución completa del juego Cool Spot para Mega Drive. Sin embargo, muchos de nosotros echábamos de menos las versiones de Master System y Game Gear. ¿Es que Sega no tenía interés en sacar el juego para sus consolas de 8 bits? Nada más lejos de la realidad. Lo que ocurre es que las distintas posibilidades de estas consolas obligan a modificar bastante la programación del juego, ya que una simple adaptación haría que se perdiesen muchas de las virtudes de este divertido cartucho.

En fin, una vez solucionados los problemas de la reprogramación, Sega ha anunciado que a lo largo de este mismo mes se pondrán a la venta las versiones para Game Gear y Master System, lo que significa que, cualquiera de vosotros, independientemente de la máquina que tenga, podrá disfrutar de las aventuras de la chapa (¿o es un punto?) más divertida del mundo consolero.

SALVA A LOS LEMMINGS DE UNA MUERTE SEGURA (2ª PARTE)

Los chalados roedores suicidas han regresado en forma de segundo capítulo de su saga. Pronto podremos disfrutar de sus nuevas aventuras porque Psygnosis ya tiene listo el cartucho Lemmings 2: The Tribes para Mega Drive.

En esta ocasión tienes que dirigir a las doce tribus de lemmings (deportistas, astronautas, egipcios, trogloditas, surferos, etc.) que habitan la Isla del Arca en su huida de la siniestra oscuridad que amenaza con acabar con ellos. Por supuesto no se trata sólo de superar doce sencillos niveles, sino que hay cientos de escenarios, cada vez más complicados. Por lo demás, la mecánica del juego sigue siendo la misma que en la primera parte de la historia, aunque los programadores de Psygnosis aseguran que han mejorado mucho los gráficos.

ARRRAKIS: UN PLANETA EN GUERRA

Dune, uno de los mejores juegos de estrategia de los últimos años (basado en uno de los mejores libros de ciencia ficción de todos los tiempos) está a punto de salir para Mega Drive y Mega CD. Los programadores de Virgin han retomado el excelente trabajo que hicieron con la versión para ordenador personal y están a punto de terminar las adaptaciones para Mega Drive y Mega CD.

El objetivo del juego es recoger tanta especia como te sea posible empleando tanto el dinero, como las armas, la astucia o la fidelidad de tus hombres para no defraudar al Emperador. A diferencia de la mayoría de los juegos de consolas, en éste lo más importante es la estrategia a seguir, lo que implica dedicar una gran cantidad de tiempo al juego.

Un equipo de actores profesionales presta su imagen y sus voces a los principales protagonistas y también hay interesantes fases de simulación de vuelo y de combate.



ESPECIAL OFERTA NAVIDAD



MEGADRIVE

Pack que incluye una consola MAEGADRIVE, 2 Control Pad y los juegos: Castle of Ilusion + Dinamite Duke + Shadow Dancer + Magic Prince + Sonic





ANTBER

VENTA POR CORREO

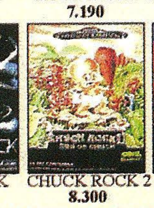
C/Santander, 6 28830-San Fernando de Henares (Madrid)

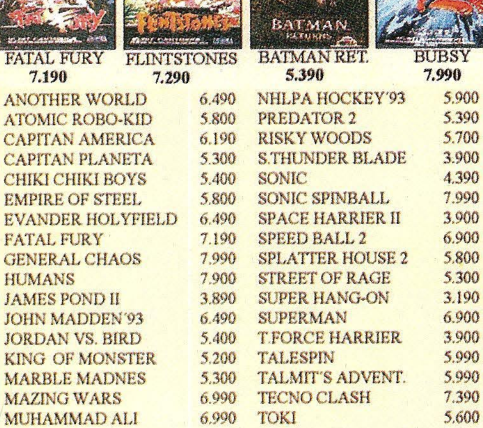
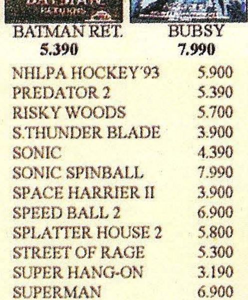










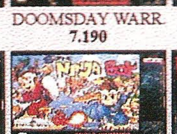



MORTAL KOMB. 8.990	SUMMER CH. 6.900	S. FIGHTER II' 10.190	ROCKET KNIG. 7.190
ALADDIN 8.990	SHINOBI 3 8.190	LA SIRENITA 7.190	JURASSIC PARK 8.990
ASTERIX 8.990	FLASH BACK 8.700	CHUCK ROCK 2 8.300	D.DRAGON 3 7.190
FATAL FURY 7.190	FLINTSTONES 7.290	BATMAN RET. 5.390	BUBSY 7.990

ANOTHER WORLD	6.490	NHLPA HOCKEY'93	5.900
ATOMIC ROBO-KID	5.800	PREDATOR 2	5.390
CAPITAN AMERICA	6.190	RISKY WOODS	5.700
CAPITAN PLANETA	5.300	S.THUNDER BLADE	3.900
CHIKI CHIKI BOYS	5.400	SONIC	4.390
EMPIRE OF STEEL	5.800	SONIC SPINBALL	7.990
EVANDER HOLYFIELD	6.490	SPACE HARRIER II	3.900
FATAL FURY	7.190	SPEED BALL 2	6.900
GENERAL CHAOS	7.990	SPLATTER HOUSE 2	5.800
HUMANS	7.900	STREET OF RAGE	5.300
JAMES POND II	3.890	SUPER HANG-ON	3.190
JOHN MADDEN'93	6.490	SUPERMAN	6.900
JORDAN VS. BIRD	5.400	T.FORCE HARRIER	3.900
KING OF MONSTER	5.200	TALESPIN	5.990
MARBLE MADNES	5.300	TALMIT'S ADVENT.	5.990
MAZING WARS	6.990	TECNO CLASH	7.390
MUHAMMAD ALI	6.990	TOKI	5.600

SUPERNINTENDO





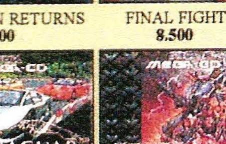
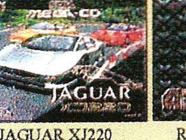





FIRST SAMURAI 8.690	BATTLECLASH 5.390	DESERT STRIKE 8.790
HOME ALONE 2 5.430	DOOMSDAY WARR. 7.190	SUPER R-TYPE 5.190
KRUSTY'S S.HOUSE 4.900	SUPER NINJA BOY 6.890	WOLFCHILD 7.190
JOHN MADDEN'93 5.290	MORTAL KOMBAT 10.190	PIT - FIGHTER 5.190
THE GREAT WALDO 7.390	SUPER WWF 7.990	WAYNE'S WORLD 7.690
FINAL FIGHT 2 10.190	SONIC BLASTMAN 5.990	S.FIGHTER-TURBO 11.890

AXELAY	6.950	GODS	6.990
BULLS VS BLAZERS	6.490	HUNT RED OCTOB.	6.490
CAL RIPK J.R. BASEB.	6.580	S.ADVENT.ISLAND	5.900
COMBAT BASKET.	5.900	STREET FIGHTER 2	6.100
CONGO CAPER	8.590	TINY TOONS	8.190
CYBERNATOR	10.190	TOYS	7.990
DOOMS. WARRIOR	8.190	X-ZONE	8.190







BATMAN RETURNS 9.500	FINAL FIGHT 8.500	MUSIC VIDEO 1 9.500
JAGUAR XJ220 8.500	ROBO ALESTE 8.500	WOLFCHILD 8.500
TIME GAL 8.500	SONIC CD 8.500	DRACULA 8.500

GAME BOY

TODOS LOS JUEGOS AL MISMO PRECIO

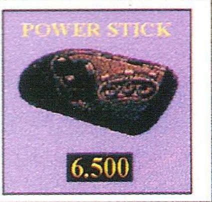
BATMAN 2	JEEP JAMPBORE	QUARTH
BIONIC BATTLE	KUNG-FU MASTER	ROCKY &BULLWIN.
BUBBLE BOBBLE	KWIRK	SPIDERMAN
DICK TRACY	LAZLOS LEAP	SQUARE DEAL
DOUBLE DRAGON 3	LOOPZ	TERMINATOR 2
DUCK TALES	MICKEY'S DANG.	TOM & JERRY
FORTIFIELD ZONE	NAIL SCALE	ULTIMA RUNES VI.
GRADIUS INTER.	NINJA SHADOW	WWF 2
HOME ALONE 2	NINJA TARO	WWF SUPERSTARS

2.390 Ptas.-

ACCESORIOS


COBRA II 2.390


CITY BOY 7.900


MATER GEAR CONVERTER 2.400

POWER STICK 6.500

CONTROL PAD SG-4500 2.100



SUPER STICK 3.490


2.390 ADAPTADOR UNIVERSAL PARA SUPERNINTENDO

NINTENDO







THE INMORTAL 4.690	KICK MASTER 4.190	MAGIC DARTS 3.900	QUANTUM FIG. 4.690
VICE 4.190	HUDSON HAWK 4.390	ADAPTADOR DE REGALO	

JUEGOS AMERICANOS. REQUIEREN ADAPTADOR EN CONSOLAS N.E.S. EUROPEAS


PEDIDOS POR TELEFONO
☎ (91) 673 93 20


ENVIO 24 HORAS 790 PTAS.-

RECORTA ESTE CUPÓN Y ENVIALO A MAIL-ANTBER CON TUS DATOS

TITULOS	PRECIO	TOTAL

GASTOS ENVIO 300 Ptas (Correos)

EL PAIS DE NUNCAJAMAS EN MEGA DRIVE Y GAME GEAR

Acaba de salir al mercado la versión Mega CD de Hook, una adaptación de la película protagonizada por Robin Williams que narra las peripecias de un Peter Pan ya mayor en su regreso al País de Nuncajamás y su eterna lucha con el Capitán Garfio (Hook en los países de habla inglesa).
Pero Sony no se ha conformado con este CD, sino que se dispone a lanzar las versiones para Mega Drive y Game Gear.
A través de un montón de niveles, Peter Banning tendrá que encontrarse con su viejo enemigo y enfrentarse con él en un singular duelo a espada. Antes de ello, tendrá que superar todos los obstáculos habituales de los juegos de plataformas y recoger una gran cantidad de objetos que le ayudarán en su camino. Por supuesto, Peter podrá volar y el resto de los personajes presentes en la película de Spielberg también tendrán su parte en este juego.

EN ENERO, LA REVANCHA DEL DRAGON

Tengen ha anunciado la fecha de salida de la esperada segunda parte del clásico pinball Dragon's Fury.
El 17 de enero será el día del lanzamiento mundial de Dragon's Revenge para Mega Drive y Sega España ya ha adelantado que importará el cartucho tan pronto como Tengen le suministre unidades.
Dragon's Revenge cuenta con las mejores características de Dragon's Fury, pero también incluye importantes novedades como los tres campos de juego diferentes, los ocho niveles de bonos o la particular forma de representar a la bola en determinadas pantallas, ofreciendo una impresionante sensación de tres dimensiones.

LA MAYOR AVENTURA DE TU MEGA CD

Dentro de poco tiempo podremos disfrutar de las aventuras del agente secreto (tan secreto que ni él mismo se acuerda de su identidad) Conrad Hart en la más potente de las consolas Sega.
Hemos sabido de muy buena tinta que ya se están dando los último toques a la versión del fantástico Flash Back para la Mega CD. Por lo que ya se sabe de este nuevo producto, podemos decir que se tratará básicamente de la misma aventura, pero habrás más escenas digitalizadas, voces a todo pasto y un montón de nuevas sorpresas. La mejora en las técnicas que hicieron de Flash Back uno de los mayores éxitos de los últimos meses y la gran capacidad de almacenamiento de los CDs se transformará en una versión completamente revisada y aún superior a la original.

CAGE

PERFIL DEL PERSONAJE

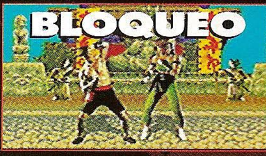
Cage es un fabuloso luchador con sentido de la moda que luce unas Ray-Ban último modelo como muestra de su dureza. Entrenado en las artes marciales por expertos de todo el mundo, Cage ha conseguido el autocontrol necesario para los combates en que se ve mezclado. Muy conocido en la gran pantalla por su faceta de actor, ha alcanzado las cotas del legendario Schwarzenegger; aunque no es un actor de diálogos, se entiende bien con las multitudes y las damas como se demostró en "Violencia Súbita". Johnny Cage ha decidido volver a la lucha en un intento de ganar la popularidad perdida y rescatar su dudosa carrera profesional como intérprete.

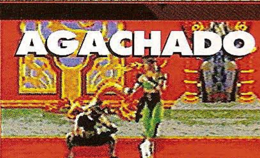
LUCHAR CONTRA CAGE

Un oponente relativamente rápido, Cage no posee la energía y la potencia necesaria para el Kombat. Johnny no debería ser muy difícil de eliminar ya que su único peligro real es la Patada Sombra. La Ráfaga de Llamas está bien, pero no tiene la velocidad que se necesita en un ganador. Puedes saltar por encima de ella fácilmente y acercarte para dar algunos golpes rápidos, volver atrás y disparar un proyectil seguido de una patada voladora. Cage se preocupa de intentar la Comprobación del Paquete, un movimiento que hace llorar a muchos hombres. Quédate bien lejos de Cage si se separa, señal segura de que lo va a intentar. Este movimiento no lo puede hacer contra Sonya (por razones obvias), Goro o contra sí mismo.

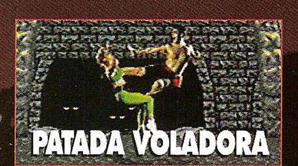


MOVIMIENTOS BASICOS

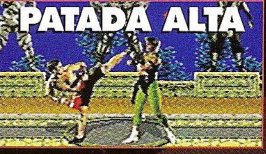

BLOQUEO

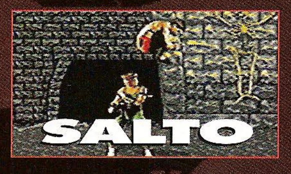

AGACHADO


PATADA AGACHADO


PATADA VOLADORA


PUÑETAZO VOLADOR

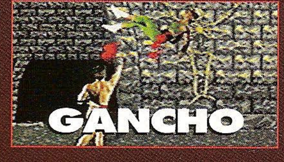

PATADA ALTA

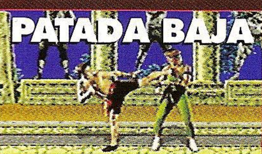

SALTO

MOVIMIENTOS BASICOS

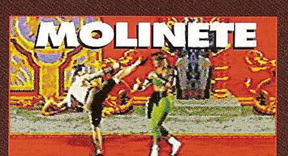

RODILLAZO


BARRIDO DE PIERNA


GANCHO


PATADA BAJA


PUÑETAZO


MOLINETE

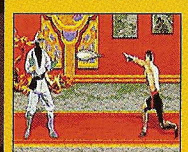

LANZAMIENTO

MOVIMIENTOS ESPECIALES



CODAZO

Los encuentros cercanos con Cage te pueden dejar con algo más que una fea cara. Usa el botón A cuando estés muy cerca de tu oponente.



RAFAGA LLAMEANTE

La ráfaga consigue un buen efecto si se sigue rápidamente. Pulsa el pad de dirección hacia Atrás, Adelante y el botón A.



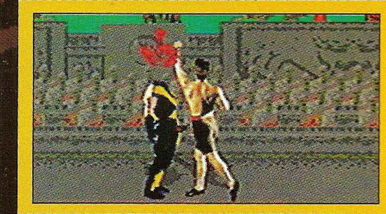
COMPROBACION DE PAQUETE

La Comprobación de paquete es un doloroso recordatorio para aquellos que se atrevan a acercarse a Cage. Pulsa Abajo y C.



PATADA SOMBRA

Este es, probablemente el movimiento más poderoso y rápido de Cage. Pulsa Atrás, Adelante en el mando y el botón B.



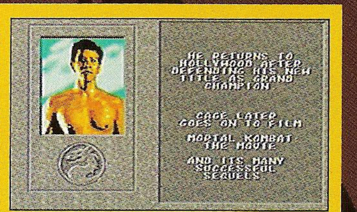
GOLPE MORTAL

Permanece de pie frente a tu oponente y mueve el mando de dirección Adelante tres veces y luego el botón A. Te reventará la mente.



PANTALLAS FINALES

Habiéndose probado a sí mismo, Cage ha restaurado su imagen y vuelve a la industria del cine a rentabilizar su victoria sobre los mejores.



Con impresionantes y avanzadas órdenes y delirantes revisiones, Mortal Kombat va a ser uno de los grandes títulos de las consolas Sega. Acclaim ha producido el primer verdadero rival para SF II y, dado que salió antes, puede ser un fiero enemigo del producto de Capcom. Actores digitalizados, fabulosos códigos y el increíble y oculto Hombre Reptil (revelado en estas páginas), Sega XS te presenta la historia completa y una guía total.



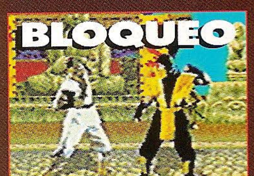
KANO

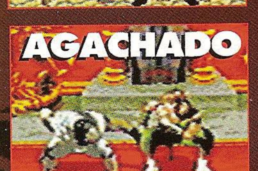
PERFIL DEL PERSONAJE

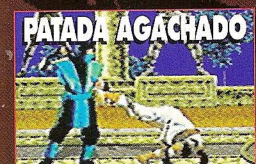
Este tipo es ruin y extremadamente peligroso. Ha sido deportado del Japón y es un criminal buscado en otros 30 países. Kano es reconocido y temido en los círculos criminales. Vive una vida de maldad y no conoce otra. Es un mercenario, un bandido y un extorsionador. Kano formó parte de una notable banda de villanos: los Dragones Negros, una compañía de criminales que cubre todos los espectros del crimen. Como miembro devoto, Kano juró hacer todo lo posible para mantener la reputación de la banda al nivel exigido. Como no tiene parientes (fue recogido de un orfanato de Tokio), Kano ha elegido a los miembros de submundo criminal como familia, aprendiendo una dura lección tras se golpeado brutalmente y dejado por muerto. Como resultado, Kano tiene un implante ocular de infrarrojos. Su propósito en esta competición es ser el mejor y mantener alto el pabellón de los Dragones Negros.

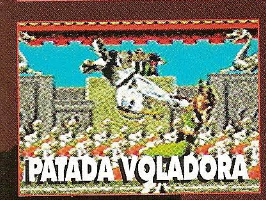


MOVIMIENTOS BASICOS

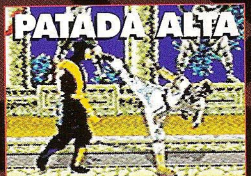


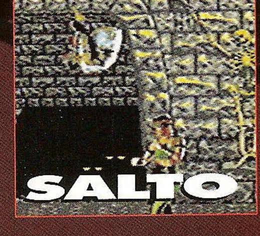










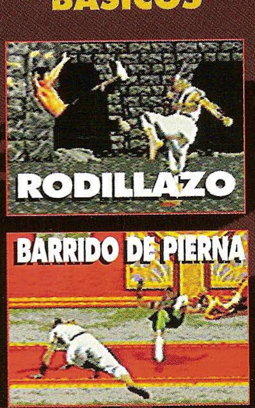




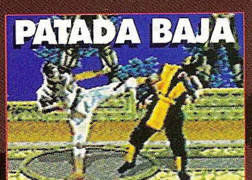
LUCHAR CONTRA KANO

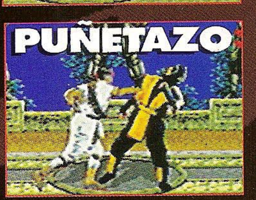
Kano se mantienen en plena forma siempre y es, probablemente, el personaje más fuerte del juego. Sus movimientos especiales pueden causar un gran daño con la Bala de Cañón o el Cuchillo Girador como los peores. Afortunadamente no es demasiado ágil y su mayor debilidad es la falta de velocidad. Aunque la Bala de Cañón es uno de sus más fuertes ataques también le deja vulnerable y abierto a ataques aéreos o a una patada o un puñetazo cuando la Bala ha sido bloqueada. Evitar el Cuchillo Girador lleva mucha energía, aún cuando se halla bloqueado. Salta adelante y luego otra vez adelante dando un puñetazo o patada voladores. Es inteligente moverse adelante y atrás, dando menos oportunidades para que te golpee o active la Bala o el Cuchillo. Cuidado si se agacha cuando saltes adelante, ya que indica que va a lanzar un poderoso gancho.

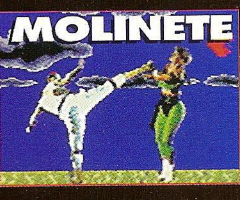
MOVIMIENTOS BASICOS



GANCHO

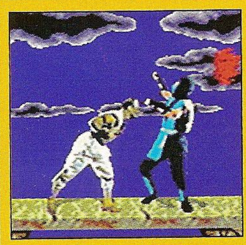








MOVIMIENTOS ESPECIALES



CABEZAZO

Para realizar este traidor movimiento es necesario estar muy cerca. Después de atontar a tu oponente, pulsa el botón A para incrustar la placa de metal en el rostro de tu enemigo.



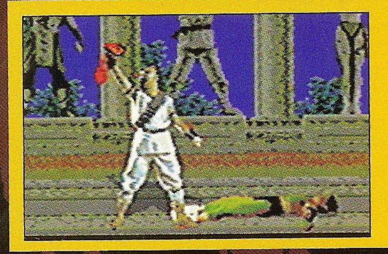
CUCHILLO GIRATORIO

La cosa giratoria, como Kano la llama, o el Cuchillo Giratorio, requiere más energía para bloquearlo que cualquier otro. Mantén apretado el botón Start y pulsa Adelante y luego Atrás en el mando de dirección.



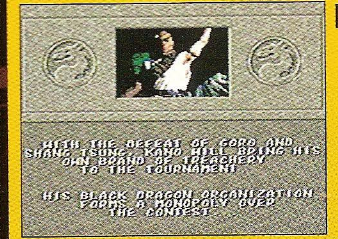
SUPER GIRO

Este movimiento realizado en medio del aire es difícil pero efectivo. Aprieta Start y pulsa Adelante en el mando de dirección, luego suelta Start.



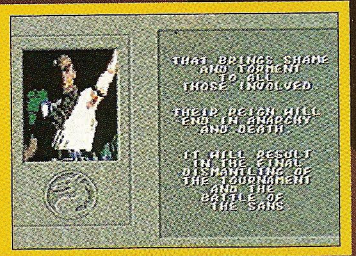
GOLPE MORTAL

Se puede realizar un sangriento golpe mortal muy del gusto de Kano presionando Atrás dos veces, seguidas del botón A. Acaba con el corazón en un puño.



PANTALLAS FINALES

Cuando ha ganado el torneo supremo, Kano introduce un elemento muy violento. A partir de ahora, el concurso será algo mucho más sangriento y mortal.





RAYDEN

PERFIL DEL PERSONAJE

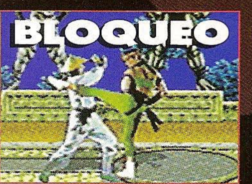
El hombre más viejo del mundo (su edad es eterna), oculta muchos secretos tras su talla de gigante. Como no tiene ojos debe confiar en su fuerza para alcanzar la victoria. Rayden es un ser de espíritu puro que ha tomado la apariencia de hombre para entrar en el torneo. Se rumorea que Shang Tsung invitó personalmente a Rayden a participar por razones que todavía son desconocidas. Rayden se llama así por sus cualidades como de dios y es visto por muchos como el ser supremo. Relativamente desconocido, Rayden es capaz de cualquier cosa gracias a sus poderes inigualados; puede usar las fuerzas que lo rodean, especialmente en poder invisible de la electricidad. Sin parientes o amigos, Rayden es libre de enfocar toda su energía en la lucha final y nunca se le puede matar, sino simplemente enviarlo a otro tiempo desde donde volverá a otra batalla.



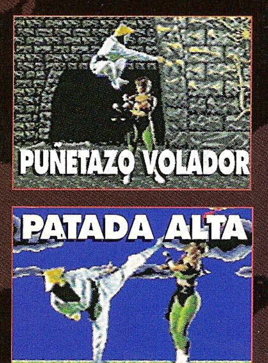
LUCHAR CONTRA RAYDEN

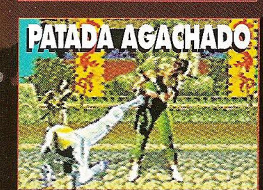
Rayden es un luchador peligroso tanto en las cortas como en las larga distancias. El Torpedo y la Raydentricidad hacen que sea un oponente al que es muy difícil acercarse, sin embargo, una vez que le has derribado, está abierto a un ataque, mientras se regenera. El aguijón de Scorpion le puede cazar en este momento. La Teleportación de Rayden es muy útil para evitar misiles, pero le deja expuesto a los ataques cuando reaparece. Sub-Zero es el mejor rival para tomar ventaja de esta debilidad, al congelarlo cuando vuelve. Rayden puede ser arrinconado hasta que no se pueda teletransportar, así que usa los puñetazos o codazos en combate cercano para hacerle el mayor daño posible y cuando le acorrales ve a por él deprisa. Con los luchadores más rápidos puedes usar el gancho cuando Rayden se materialice. Si puedes bloquear un Torpedo, usa u proyectil de larga distancia para cogerle desprevenido.

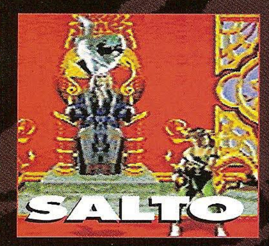
MOVIMIENTOS BASICOS



AGACHADO





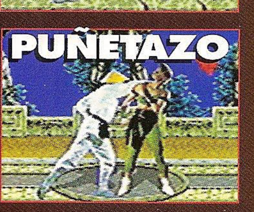




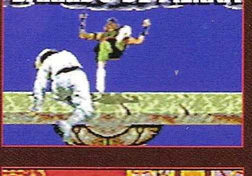
MOVIMIENTOS BASICOS

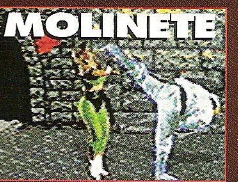


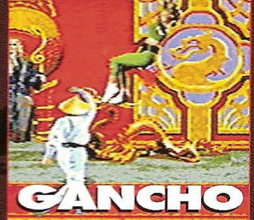






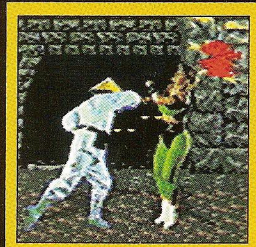








MOVIMIENTOS ESPECIALES



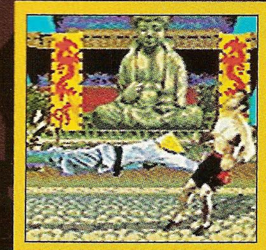
TELEPORTACION

La especialidad de Rayden es la teleportación que le lleva más cerca de su enemigo. Pulsa el mando de dirección abajo y arriba, haciendo que desaparezca del camino de lo que venga.



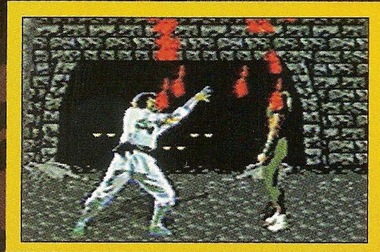
RAYDENTRICIDAD

Un impactante recordatorio de lo que es capaz un súperhombre, la Raydentricidad se libera sin aviso. Pulsa Abajo y Adelante y después el botón A.



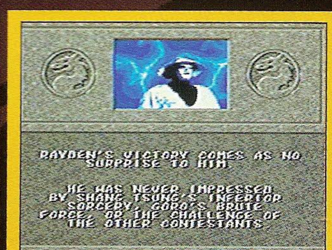
TORPEDO

Como un cohete, Rayden puede lanzar fuego a través de la pantalla causando un daño increíble. Pulsa Atrás dos veces, luego Adelante y después el botón A para lanzarlo.



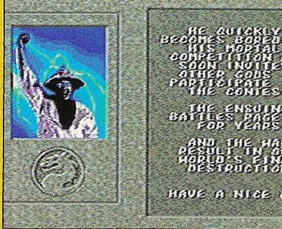
GOLPE MORTAL

Deshazte de las partes no deseadas del cuerpo usando el Golpe Mortal de Rayden. Acércate a tu oponente y pulsa Adelante, Atrás, Atrás, Atrás y luego el botón A.



PANTALLAS FINALES

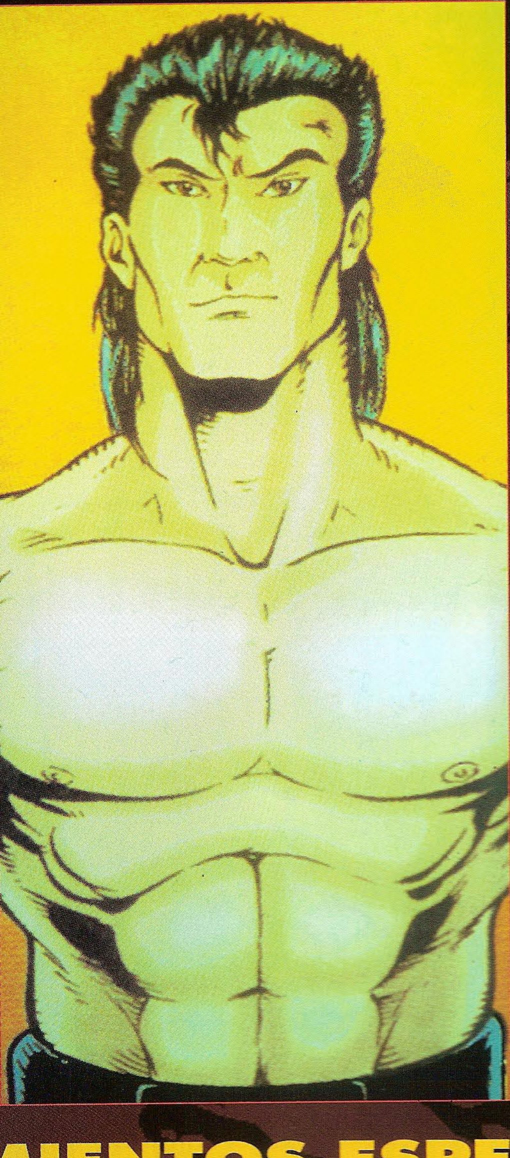
Como ser supremo no es una sorpresa que gane el concurso. Aburridos de los combates entre seres humanos, otros dioses participarán en el torneo, acabando en una violente guerra total.



LIU KANG

PERFIL DEL PERSONAJE

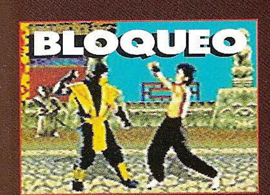
Liu Kang es el contendiente más joven (24 años) de Mortal Kombat. Liu trabaja como Moje Shaolin y pescador en la República Popular China. Con sus dos padres fallecidos y un hermano desaparecido, Liu Kang siente que no tiene nada que perder participando en el concurso. Todas sus esperanzas se centran en la victoria en el torneo y en devolver la humanidad del otrora gran campeonato. Liu Kang ha dedicado casi toda su vida a aprender la psicología y filosofía de los rivales que parecen dominar a una alta proporción de la gente. Con la disciplina del monasterio Shaolin, Liu cree que es capaz de derrotar al maestro Shang Tsung. Kang está físicamente pletórico con la madurez de los monjes y los ancianos con los que ha compartido el poder de la mente superando la fuerza del cuerpo. Entendiendo el torneo como una prueba de habilidad y no de fuerza bruta, Liu Kang aporta el respecto al antiguo deporte.

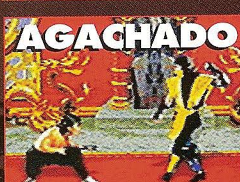


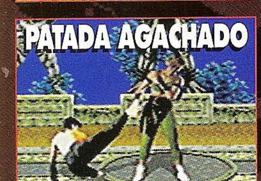
LUCHAR CONTRA LIU KANG

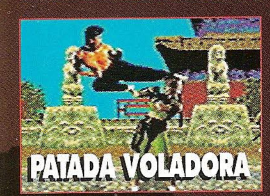
Liu Kang es el luchador más rápido y tiene un repertorio de movimientos que ensombrece al de Bruce Lee. Tu ventaja para derrotar a este oponente es mantener la presión, sin darle tiempo para respirar. Es un excelente en la lucha cercana con una velocidad endiablada, aunque sus movimientos especiales son armas de larga distancia que se pueden anticipar y evitar fácilmente. Esto te da la oportunidad de contraatacar inmediatamente. La Patada Concorde de Liu Kang causan un inmenso daño si no la bloqueas, así que tendrás que estar atento y defenderte bien. Si puede bloquear la patada, dale inmediatamente un gancho, seguido de una patada voladora o un puñetazo. Para evitar las bolas de fuego que lanza Kang, simplemente salta sobre ellas y patéale cuando esté recuperándose del gasto de energía. Una vez que pares un ataque especial, reacciona y ve a combate cercano.

MOVIMIENTOS BASICOS

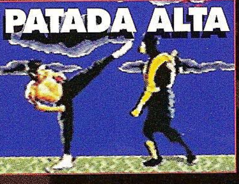


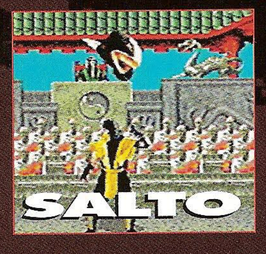




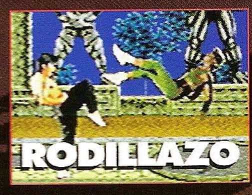




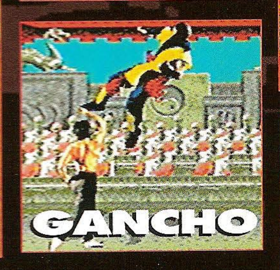




MOVIMIENTOS BASICOS

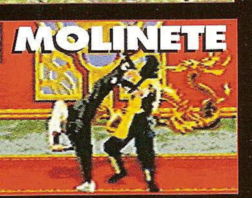






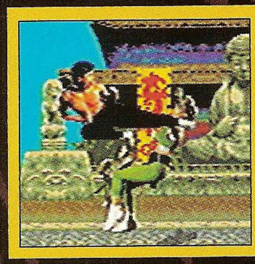






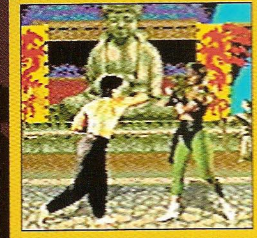


MOVIMIENTOS ESPECIALES



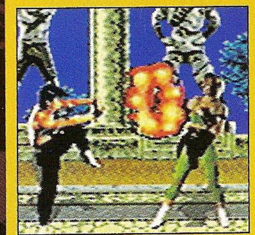
PATADA CONCORDE

Extremadamente rápida, la Patada Concorde es difícil de bloquear, lo que la hace un excelente movimiento de ataque. Pulsa Adelante dos veces y luego el botón C. Es muy difícil de evitar.



CODAZO

El codazo es un movimiento fácil para realizar de cerca que hace que el enemigo pierda mucha energía. Pulsa el botón A cuando estés cerca de tu oponente.



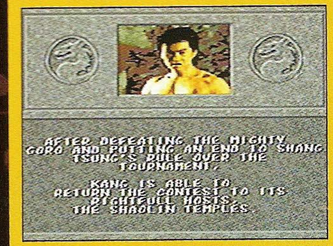
RAYO DE LLAMAS

El Rayo de Llamas es un buen preludio a la Patada Concorde. Para lanzarlo, pulsa Adelante dos veces y luego el botón A.



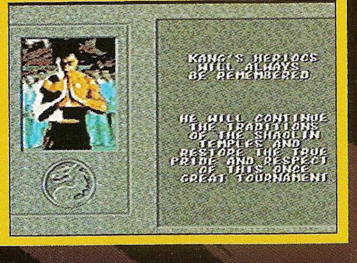
GOLPE MORTAL

Para realizar el movimiento mortal de Liu tienes que estar muy cerca para no fallar. Mantén pulsado el botón Start y gira el mando de dirección contra tu rival.



PANTALLAS FINALES

Después de derrotar a todos los malvados del concurso, Kang intentará hacer un torneo respetable mientras mantiene las tradiciones del templo Shaolin.





SCORPION

PERFIL DEL PERSONAJE

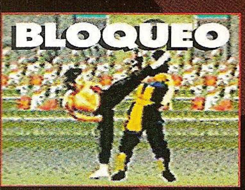
Scorpion es el menos favorito del torneo. Aparentemente sin un nombre real, fue llamado Scorpio principalmente por la lanza en forma de aguijón que arroja a sus enemigos. No hay una historia real sobre esta alma perdida, pero ha tomado una dimensión física simplemente para participar en los violentos hechos que ocurren en Mortal Kombat. Scorpion es la reencarnación de Spectre, una infernal alma perdida llena de destrucción y venganza. En una vida anterior, Scorpion tuvo una esposa y un hijo, pero no se sabe que pasó con ellos ni con él mismo y siente odio por todo aquel que se atreva a cruzarse en su camino. Lo que realmente necesita es un lugar para descansar en el que pueda encontrar cosas mejores, concentrándose en una vida de bondad, ayudando a la gente y a los espectros como a sí mismo. Derrotar a Tsang Tsung podría ser la llave a esta existencia pacífica.

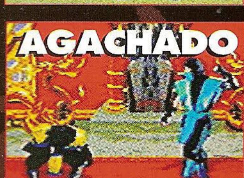


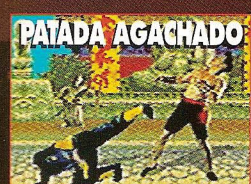
LUCHAR CONTRA SCORPION

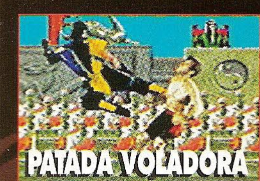
Ten cuidado con las patadas y puñetazos en salto de Scorpion y presta especial atención a su ataque Arrojado. Te puede causar el doble de daño al herirte y al llevarte hacia el enemigo. En segundo lugar, mientras estás atontado delante de él, es capaz de causarte mucho más daño en la forma de un gancho. La debilidad de tus pensamientos debe ser eliminada y tienes que sacar ventaja de la facilidad con que se puede arrinconar a Scorpion en las esquinas. Una vez atrapado no puede ejecutar el Puñetazo Teleportado así que podrás hacerle todo el daño de que seas capaz antes de que se recupere. Aunque el Arrojado es inmensamente dañino, se puede usar en tu favor, ya que Scorpion necesita varios segundos para recuperarse después de dispararlo. Si hay suficiente distancia entre ambos, cuando Scorpion lance el Arrojado, podrás saltar sobre él y descargar un demoledor golpe antes de volver atrás.

MOVIMIENTOS BASICOS

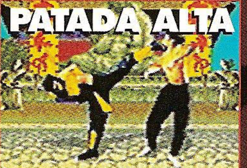






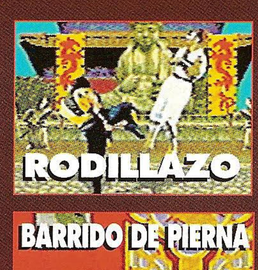




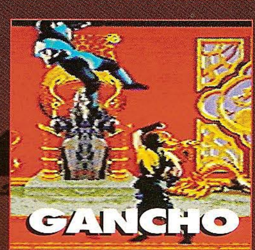


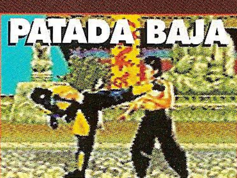


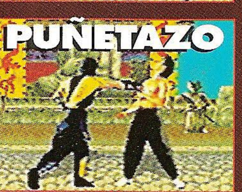
MOVIMIENTOS BASICOS

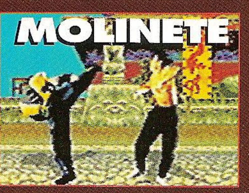






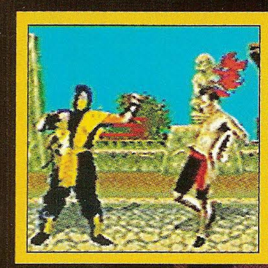






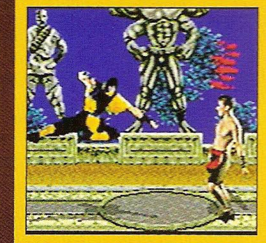


MOVIMIENTOS ESPECIALES



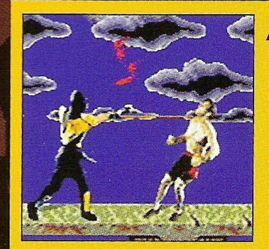
PUÑETAZO ATRAS

Este movimiento se explica a sí mismo, aunque tendrás que estar muy cerca de tu oponente para realizarlo. Pulsa A tan pronto como estés a la distancia adecuada.



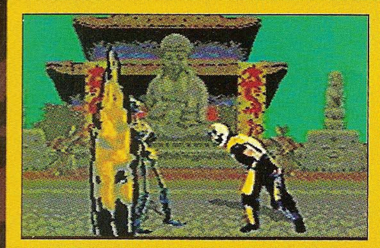
PUÑETAZO TELEPORTADO

Es un buen movimiento para realizar sin previo aviso mientras te mueves de un lado a otro de la pantalla. Pulsa Abajo y Atrás y el botón A.



ARROJADO

Lo mejor de Scorpion es el ataque Arrojado ya que causa el máximo daño por partida doble. Pulsa Atrás dos veces y luego el botón A. Remata con un gancho.



GOLPE MORTAL

El Golpe Mortal de Scorpion se tiene que hacer cerca del rival. El aliento llameante se libera manteniendo pulsado el botón Start y presionando Arriba dos veces.



PANTALLAS FINALES

La gran victoria de Scorpion lleva a este alma perdida a un camino de autodestrucción. En un intento de probarse de nuevo a sí mismo en la competición cae en una violenta farsa.

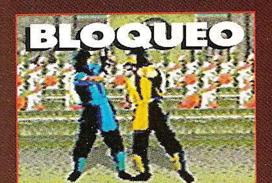


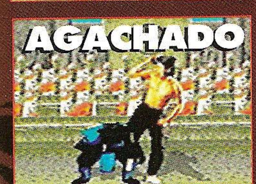
SUB-ZERO

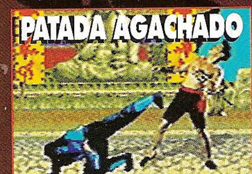
PERFIL DEL PERSONAJE

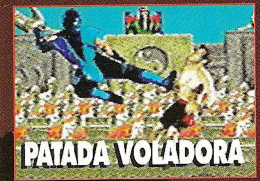
Otro personaje de Mortal Kombat que no tiene un nombre conocido es Sub-Zero. Este apodo deriva del terrible rayo congelador que es capaz de lanzar en forma de proyectil. Sub-Zero es un residente de China que lleva mucho tiempo como miembro del Lin Kuei. Este es un extraño clan de guerreros ninja chinos en el que Sub-Zero es respetado como uno de los más experimentados y como uno de los mejores. Sin parientes, Sub-Zero no tiene estima por su propia vida o por la de los demás. Zero vive simplemente para sobrevivir a base de su fortaleza personal en forma de fuerza bruta, antes que usar la inteligencia que posee. Es sabido que si Sub-Zero triunfa en el concurso, decidirá un cambio de vida a mejor, tomándose tiempo para arreglar su estilo de vida y para dedicar a las mejores cosas. Sin embargo no se sabe por qué tiene esta intención.

MOVIMIENTOS BASICOS



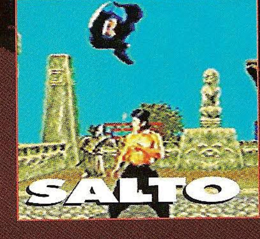










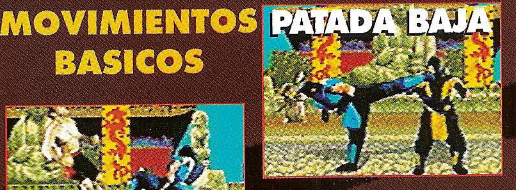


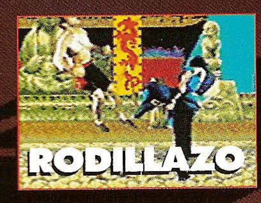


LUCHAR CONTRA SUB-ZERO

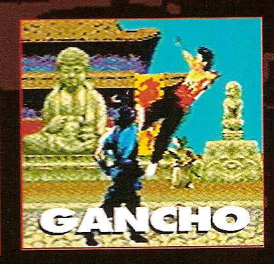
Sub-Zero tiene muchas habilidades que combina bien, haciendo de él un duro oponente. El Disparo Helado se puede evitar bloqueando o saltando, aunque el Deslizamiento de Poder es un poco más complicado ya que apenas hay (si las hay) señales que te permitan anticiparlo. El Disparo Helado es también una muestra de debilidad ya que es el único proyectil que tiene Sub-Zero y también es el único del juego que no hace daño si te alcanza. Además, si puedes evitarlo será una buena oportunidad de atacar a Sub-Zero ya que tiene que recuperarse. En ese momento serás capaz de dañarle rápidamente y luego volver a poner distancia entre los dos. Si te congela, necesitas un bloqueo instantáneo ya que él probablemente intentará un Deslizamiento de Poder o una patada aérea. La mejor técnica contra este frío enemigo es mantenerse lejos de él y dispara tus misiles.

MOVIMIENTOS BASICOS

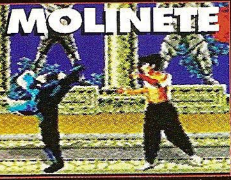






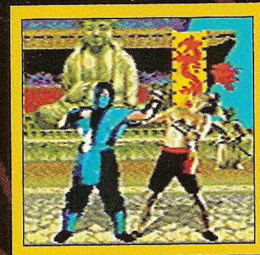








MOVIMIENTOS ESPECIALES



PUÑETAZO ATRAS

El puñetazo hacia atrás es semejante al de Scorpion. Acércate a tu víctima y pulsa el botón A, lanzando un demoledor golpe. ¡Mira como sale la sangre!



DESLIZAMIENTO DE PODER

Este movimiento es ligeramente más potente que el puñetazo, pero es mucho más útil cuando estás atrapado. Pulsa Atrás mientras presionas a la vez B y C.



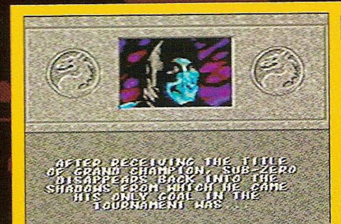
DISPARO HELADO

El disparo helado de Sub-Zero reclama una continuación con el gancho. Evita dispararlo dos veces y congelarte a ti mismo. Pulsa Abajo y Adelante con el botón A.



GOLPE MORTAL

Uno de los golpes mortales más brutales es el que lanza Sub-Zero a la cabeza de sus oponentes. Pulsa Adelante, Abajo, Adelante y presiona A.



PANTALLAS FINALES

Una vez que ha acabado con todo, Sub-Zero ha ganado la competición. Uno de los enemigos de Shang Tsung le ha pagado por matarle y Sub-Zero se retira a vivir de ese dinero.



SONYA

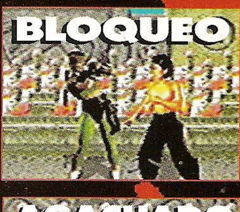
PERFIL DEL PERSONAJE

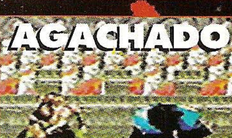
Sonya no es solo una bonita cara. Es una asesina entrenada por el ejercito de Estados Unidos. Gracias a su padre, el Comandante Herman Blade, y a su madre, Erica Blade, ambos enamorados de las fuerzas armadas, Sonya fue preparada para su vocación. Ahora, a sus 26 años, Sonya ha sido destinada a misiones especiales fuera de Estados Unidos. Con su entrenamiento paramilitar recientemente completado, esta chica se ha dado cuenta de que ha sido especialmente entrenada para esta misión y sabe que puede perder algo más que el trabajo si falla. Hace unos pocos años su hermano gemelo murió en una misión parecida, un doloroso recuerdo que Sonya no está dispuesta a repetir. Ahora busca venganza por la muerte de su hermano y quiere matar a los asesinos y detener a cualquier villano que se cruce en su camino.

LUCHAR CONTRA SONYA

Una versátil dama con todo el bagaje de una experimentada fanática del yoga es un triple peligro. Sonya no te dará mucho espacio para maniobrar y es realmente hábil en el aire. Para darte la mejor oportunidad, quédate atrás y mantén algo de aire entre tu y la guerrera y utiliza todos los movimientos especiales relativos a proyectiles de los otros luchadores. Sonya cuenta con un movimiento de piernas que puede alcanzar a todo el que se acerque. Para contraatacarlo, agáchate y bloquea y cuando se acerque para atacarte hazle probar toda la potencia de tu gancho. Sonya también tiene un puñetazo especial que se revela en forma de embestida por toda la pantalla. No se te ocurra ponerte en su camino. Agáchate, da la vuelta y dispara tu patada alta hacia ella. La base para derrotar a Sonya es permanecer abajo y a distancia, moviéndose una vez que ha hecho un movimiento y infringiendo todo el daño posible a la máxima velocidad.

MOVIMIENTOS BASICOS

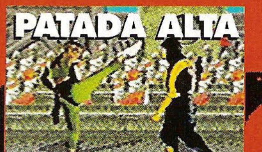


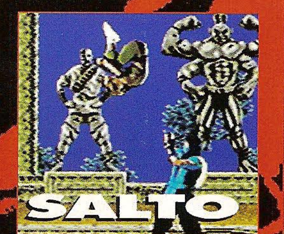




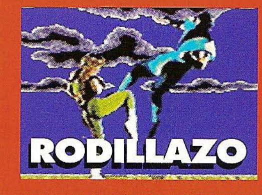




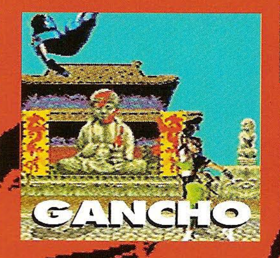



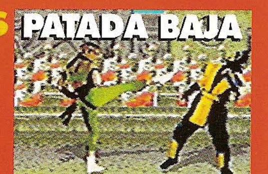


MOVIMIENTOS BASICOS

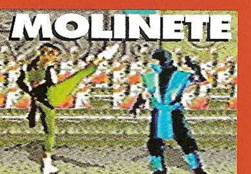






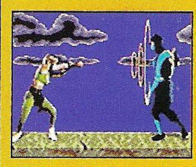








MOVIMIENTOS ESPECIALES



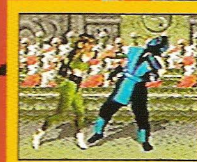
ONDA DE ENERGIA

Bloquea a tu oponente con círculos concéntricos presionando Atrás, Atrás, seguido del botón A. Una impresionante forma de decir adiós.



LANZAMIENTO DE PIERNA

Una experiencia inolvidable si recibes el final del movimiento. Mantén pulsado Abajo mientras presionas a la vez A, B y C.



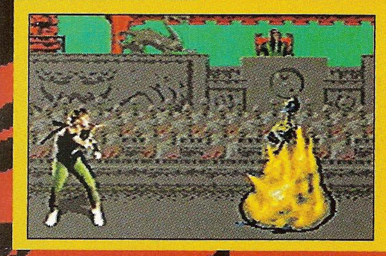
MANOTAZO

Otro encuentro cercano al estilo de Sonya, uno que debes evitar. Sonya tiene que estar cerca y presionar el botón A. Si te coge podría significar el final.



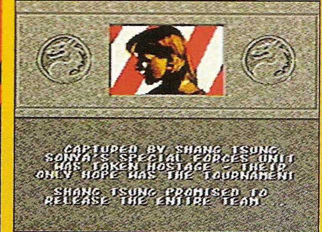
SUPER PUÑETAZO

Este es una especie de puñetazo cohete; se hace en el aire contra cualquier idiota que quiera saltar. Pulsa Adelante, Atrás y luego el botón A.



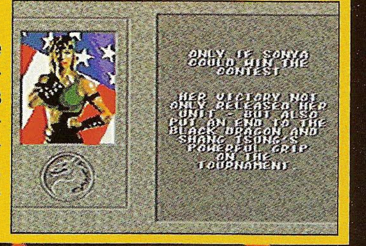
GOLPE MORTAL

Para lanzar su golpe mortal, Sonya tiene que estar aproximadamente a tres pulgadas detrás de su oponente y pulsar Adelante dos veces, luego Atrás otras dos veces y luego Start.



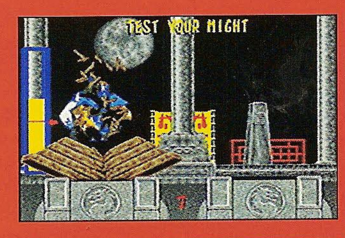
PANTALLAS FINALES

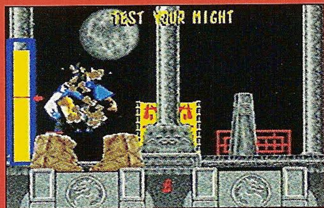
Se ha descubierto que los compañeros de Sonya fueron capturados por Shang Tsung. La misión de Sonya era derrotarle y liberar a su unidad. Vencer en el torneo significa completar la misión.

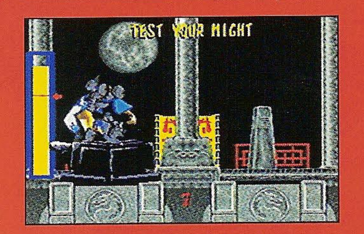


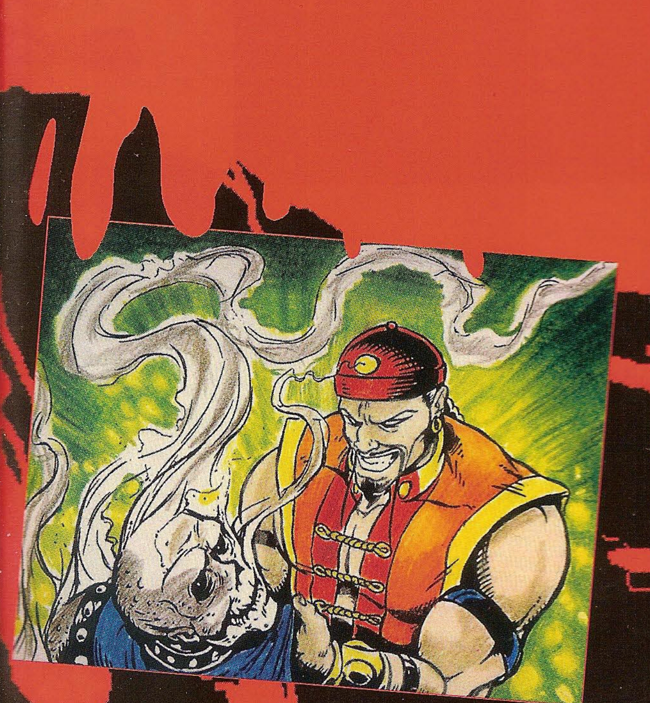
BONOS DE NIVEL

Tanto en la opciones de uno como de dos jugadores se pueden encontrar niveles de bonos a lo largo del juego, aunque hay más cuando se juega en pareja. Puedes conseguir cinco bonos en total con una puntuación máxima de un millón por diamante. Para obtener los bonos hay que usar los botones A y C. Presiona ambos frenéticamente hasta que la barra pase la línea y luego pulsa Start.



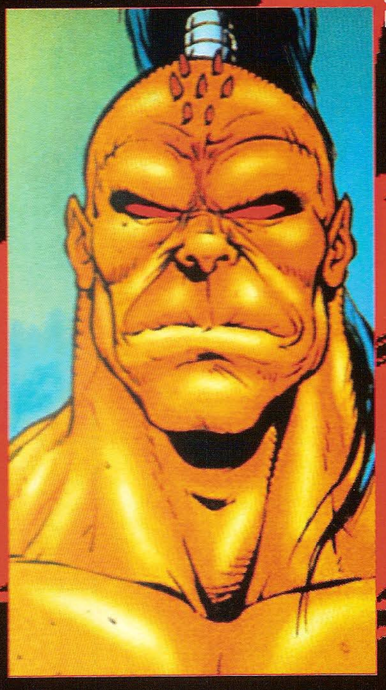




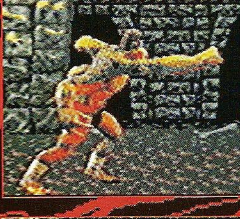


GORO

Goro es el príncipe de Kuatan desde hace 2.000 años y tiene la característica especial de contar con cuatro brazos. No hay que decir que no tienen que atraparte ya que si lo hace serás lanzado contra el suelo y perderás la mitad de tu energía. Goro tiene tendencia a bloquear más que a atacar, así que será bueno intentar algunas patadas voladoras sobre él. Cuando se levante dale una patada en salto y lanza un proyectil. Las combinaciones funcionan mejor.



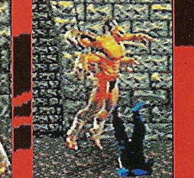












SHANG TSUNG

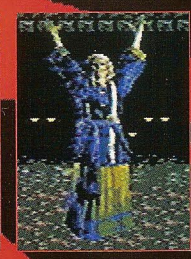
Shang Tsung comenzó a participar en el torneo hace 500 años, cuando todavía era un concurso noble. Inmediatamente, Tsung ganó el título, con la consecuencia de que incrementó su propio poder. Hoy, la competición empieza otra vez contra guerreros cuyo objetivo es el título de campeones. La fortaleza de Shang Tsung hace que pueda lanzar bolas de fuego a un ritmo increíble, su debilidad es su transformación ya que está indefenso ante el ataque durante este tiempo y no podrá volver a transformarse si se le ataca. Esta es la clave para sobrevivir.

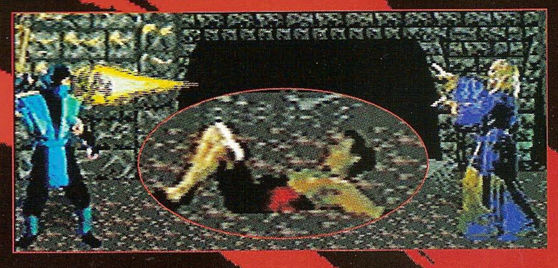








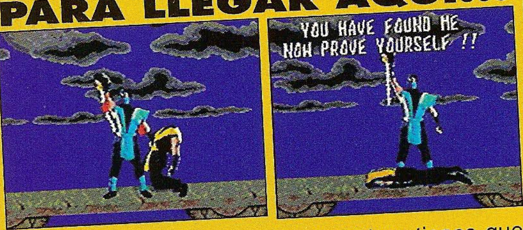




REPTIL VERDE

Poco se conoce del Reptil Verde, excepto que derrotarlo te garantiza la suma de diez millones de puntos. Escondido en el agujero del nivel, tendrás que acabar con los oponentes previos en una secuencia de hechos que incluye siluetas en el aire. No se pude derrotar fácilmente al Reptil Verde ya que tiene la fuerza y las habilidades de Scorpion y Sub-Zero juntos. Feliz cacería.

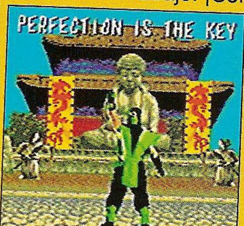
PARA LLEGAR AQUI...



Después de llegar al nivel del agujero tienes que vencer en toda regla incluso para vislumbrar al Reptil. Sólo serás capaz de intentar la tarea si hay sombras de objetos moviéndose por el cielo...

EL REPTIL HABLA

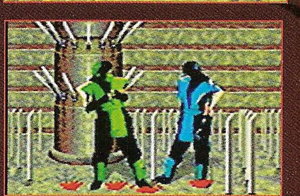
... como el trineo de Papá Noel o una bruja en su escoba. Ahora tienes que derrotar a tu oponente con dos muertes y sin perder NADA de energía. Sólo algunos personajes pueden llegar al Reptil (Rayden, Kano, Cage y Sub-Zero) ya que es necesario acabar con el Golpe Mortal de los personajes. Cualquier personaje que use el botón Start para este movimiento está fuera. Las pistas del juego se muestran abajo. ¡Sólo Sega XS tiene la solución completa!











Mortal Kombat es uno de los juegos de lucha más duros del mercado. ¿A que recuerda un poco a las aventuras de la Bola del Dragón?





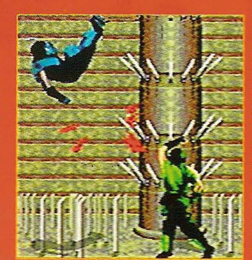
TRUCOS

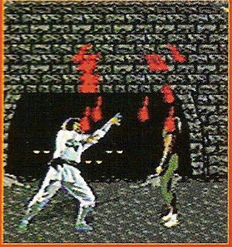
CODIGOS SANGRIENTOS

Ya se sabe que Mortal Kombat oculta el secreto de un siniestro nivel. Para eso está el código sangriento. Ahora podemos revelártelo y es el que se muestra abajo. Se deben introducir en la pantalla de códigos. Si es correcto te llevará a otra dimensión.

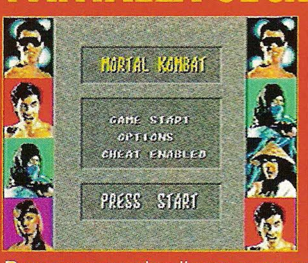
MD - A, B, A, C, A, B, B

MS/GG - 2, 1, 2, ARRIBA, ABAJO





PANTALLA SECRETA DE TRUCOS





Para que puedas llegar a completar todo el juegos, te ofrecemos un último truco. En la pantalla de elecciones, haz lo siguiente: Abajo, Arriba, Izquierda, Izquierda, A, Derecha y Abajo. Ahora puedes jugar con el corazón de tus enemigos.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Mortal Kombat
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 día
RECORD MAS ALTO: 33,650,000
NUMERO DE NIVELES: 5
DIFICULTAD: variable

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

*Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos
*Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia
*Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	2990	1000	1995
ALTERED BEAST	—	1255	2835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	—
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	5490	2000	3850
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	—
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	2990	975	1995
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	—
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	—
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	—
FLINSTONES	7956	2385	—
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE III	2990	950	1995
GHOSBUSTER	2990	1025	1995
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1250	2995
GOLDEN AXE 2	2990	995	1995
GOLDEN AXE 3	7515	2250	—
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	2990	1025	1995
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	—
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	—
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	2990	1025	1900
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	—	3090	4890
MERCS	2990	1050	2190
MOONWALKER	2990	1025	2200
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	—
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	2990	1075	2150
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	4490	1850	3550
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	2990	800	1995
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	2990	1025	2095
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEL TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	2990	900	1995
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	—
TALESPIN	5490	—	—
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	5490	—	—
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	—
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	2990	1025	2095
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	2990	900	1995
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	2595	1050	1895
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	2592	950	1990
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	2595	950	1895
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	2595	—	—
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4390	—	—
TAZMANIA	4390	—	—
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	2595	—	—
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	—	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1495	2995
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	—	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	—	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	—	1445	2745
DICK TRACY	1990	500	1200
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	—	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	—	975	1900
GALAXY FORCE	—	900	1800
GAUNLET	2490	795	1595
GHOSBUSTER	—	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	—	1100	2470
MOONWALKER	—	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	—	930	1860
PARLOUR GAMES	—	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	—	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	2740	895	1895
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	—	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	—	1245	2365
SONIC II	—	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2490	800	1870
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	—	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	2990	1100	2095
WONDERBOY III	—	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	—	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	—
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	—
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	—
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	—
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	—
DINO CITTY	9490	2845	—
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	—
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	—
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	—
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	—
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	—
STREET COMBAT	8490	2545	—
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	—
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	—
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	—
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ____________________
CALLE ____________________ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______
POBLACION ____________________ C.P. ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ____________________

	CANT.	SISTEMA
☐ Envío los siguientes juegos usados:		
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		

Los Barrios

Es hora de limpiar la ciudad. Hablamos de la parte mala de los caminos. Aquí la mayoría de los personajes son malas hierbas y pueden ser eliminados con un puñetazo; no son rivales para Haggar el Alcalde. ¿Estás hablándome o masticando ladrillos? En cualquier caso ...



Golpea los objetos de la pantalla para revelar objetos especiales, incluso cerveza. Nada como un refrescante trago para incitar a la violencia.

El lanzador de cuchillos es el personaje más problemático que aparece. Concéntrate en eliminarlo primero, o te arrojará cuchillos mientras los otros te mantienen ocupado.

El Metro

Cuando le roban su camiseta en el metro, Haggar pierde la paciencia. Su única esperanza de encontrarla es volver atrás al metro y pelear con todos. Lucha hasta que llegues al final del nivel donde te espera comida.

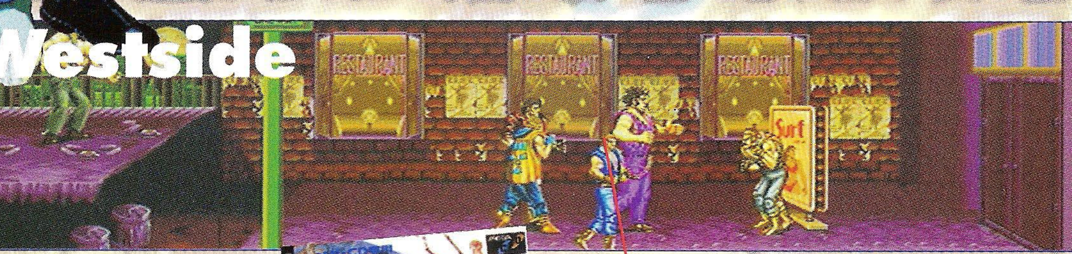




Andore Jr. hace su aparición. Es muy fuerte, así que trátalo con respeto. Un par de puñetazos en la cabeza te harán tener cuidado con él.



Cuando estos tipos aparezcan, lo mejor que puedes hacer es arremeter contra ellos, golpeando furiosamente. Puedes acabar con un montón de punkies a la vez.



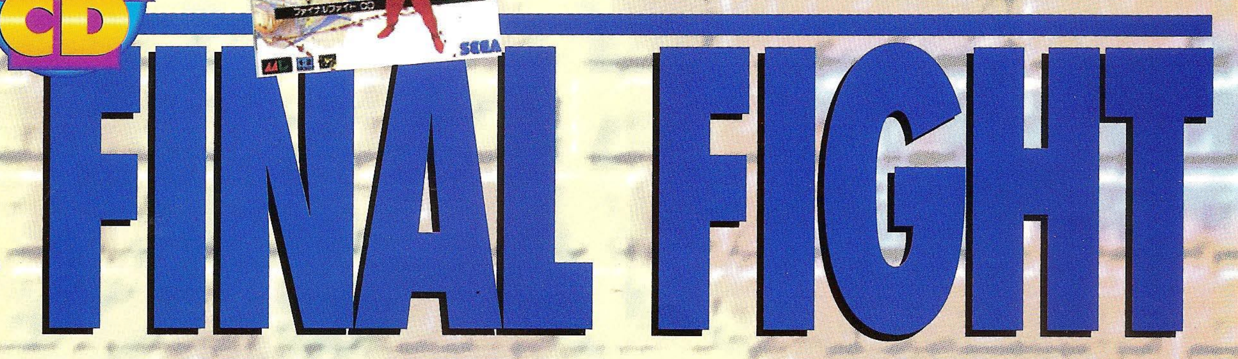
Cuando llegues aquí, los punks lanzarán barriles en tu camino. Dales una patada voladora para tranquilizarles.

Este navajero es, otra vez, el hombre clave. Si no vas directamente a por él, se apartará para lanzarte sus cuchillos desde lejos.

Westside

Westside es un lugar para venir a calmarse y relajarse con un refresco en uno de sus numerosos bares, pero no para Haggar. Los luchadores empiezan a ser realmente agresivos aquí, así que usa la patada aérea para los problemas.

Andore Sr. y sus secuaces son los matones de este club. Lo mejor para enfrentarse a Andore no es ir directamente contra él. Es más fácil caminar por la parte baja de la pantalla y moverse hacia él cuando estéis al mismo nivel. Acaba con él sin sufrir daños, lo que te permitirá clavarlo contra el suelo.



FINAL FIGHT

El abuelo de los shoot-them-up aterriza en la Mega CD solo para ser destripado por el equipo de Sega XS. Golpea y mutila a lo largo de tu camino hacia más allá de la violencia callejera al verdadero estilo Mary Whitehouse. El alcalde es un gordo luchador Mike "Fat" orgulloso de ello que se pregunta qué va a hacer al respecto. Haggar tendrá que encontrar su camino en un juego duro en busca de la verdad y la justicia.



Los Fat Boys Anónimos han sido interrumpidos en uno de sus AGM. Párate en el centro de la pantalla y da una patada en salto cuando se acerquen por ambos lados.

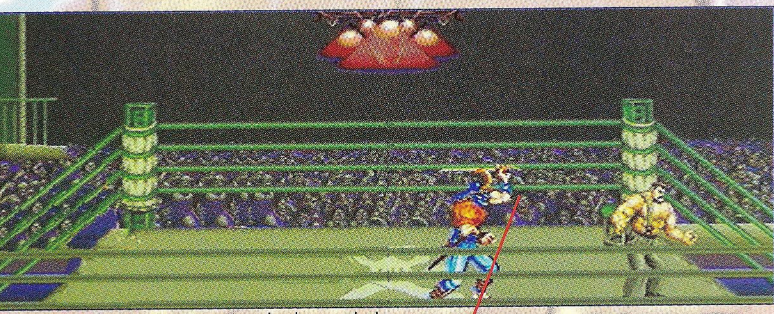


Si estás bajo de energía, detrás de estas ruedas hay comida esperándote. La necesitarás para luchar con las huestes de luchadores que emergen de la puerta de arriba.

Este es Damno, un pollo en realidad. Cuando comiences a darle un buen repaso, llamará a sus colegas. Concéntrate en él, reservando los otros para acabar el nivel tan rápido como sea posible.

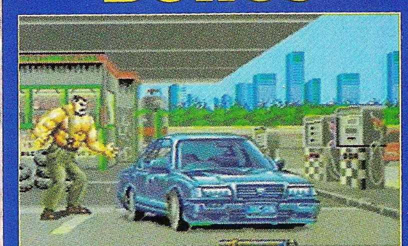
En estos barriles hay escondida alguna comida, así que guárdala para cuando estés bajo de energía y la necesites. Las patadas voladoras son muy efectivas aquí.

Llegan Andore Jr. y Poison. La Bella y la Bestia. Si Poison salta sobre ti, gira y golpéala en el aire para que aprenda. Una buena forma de limpiar esta sección es usando a la dama mortal como un misil arrojadizo contra los demás.

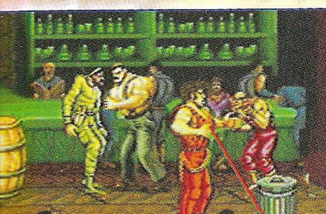


Sodom (¿quién?) es un malvado espadachín con un carácter que revela algún tipo de problemática infancia. Recomiendo la terapia del electro shock convulsivo, al tiempo que evitas su alfanje, en cuanto puedas. Cuando cargue, da una patada en salto para noquearlo.

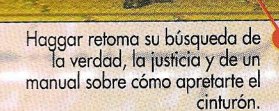
Bonos



Haggar muestra por qué fue elegido alcalde. "Prometo acabar con los actos de violencia innecesarios". Cumpliendo su promesa, elimina a los malos con la ayuda de una tubería.



Andore Jr. está acompañado aquí por Elgado. Si le dejas solo, hará una complicada maniobra de salto, lanzando sus cuchillos, y haciendo mucho daño. No le dejes respirar ni un minuto y procura mantenerlo en el suelo.



En este momento, son necesarios todos los talentos en la lucha libre del Alcalde, ya que los hermanos de Andore así lo quieren. Las cosas que tienes que hacer por la ciudad...

Haggar retoma su búsqueda de la verdad, la justicia y de un manual sobre cómo apretarte el cinturón.



Estas señales marcan objetos muy útiles para ti, pero también hay que tener en cuenta que los enemigos empiezan a ser más difíciles. Agarra a uno de los malos y lánzalo contra el resto para despistarlos.

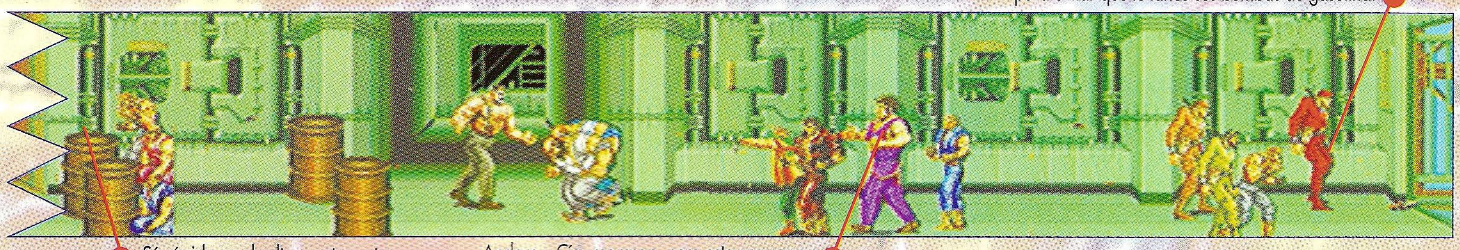
Eddie, el policía corrupto es el rey de estos tipos y es muy hábil con su pistola. Lucha con él como hiciste con los hermanos de Andore hasta que saque el arma. En ese punto, zigzaguea por la pantalla, acercándote a él y evitando las balas para cogerlo y acabar con su vida.

Area Industrial

Este área está plagada de pirómanos con bombas de gasolina y un sistema de calefacción central que facilita las explosiones en los pantalones de Haggar. Controla donde se producen las llamas y ve hacia esos puntos después de que se apaguen. Cuidado, esta sección es peligrosa.

Si una barrera de llamas se interpone en tu camino, espera a que se apaguen (con el consiguiente riesgo de que te incendie otra barrera) o salta por encima de ellas.

Debes tratar a este tipo para mantener el peligro al mínimo. Usalo como una especie de arma arrojadiza para evitar que te lance sus bombas de gasolina.

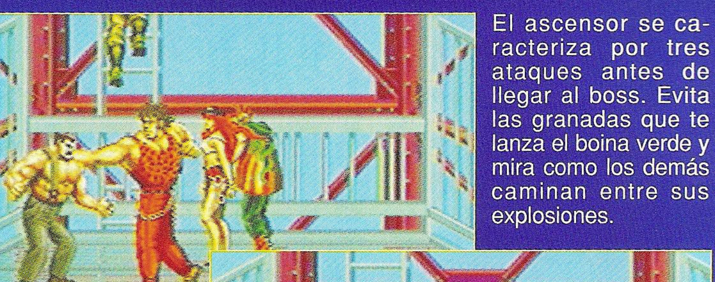


Sé rápido en el salto y patea estos barriles, o ellos te causarán serios daños. Cuando los golpees, descubrirán algunos interesantes bonos.

Andore y Cía. regresan, pero esta vez son un poco más agresivos, así que la táctica de agarrar a Andore y arrojarlo contra el suelo no siempre resulta. Utiliza las patadas aéreas para controlarlo.

En el Acensor

El ascensor se caracteriza por tres ataques antes de llegar al boss. Evita las granadas que te lanza el boina verde y mira como los demás caminan entre sus explosiones.



Andore Senior tiene un peligroso movimiento tipo zambullida que utiliza cuando estás en el suelo. Cuando salte, haz un movimiento especial para evitar que te aplaste contra el suelo.

Los tres Elgado no son problema si los coges desde el principio. Llévalos a un lado y luego da patadas voladoras repetidamente. No hagas otro movimiento o ellos serán los que acaben contigo.



Evita las confrontaciones cara a cara con este veterano de Vietnam. Arrójalos al suelo, luego usa la patada voladora cuando empiece a correr para acabar con él. Cuidado con las granadas.

El Muelle

El paseo marítimo. El aire del mar, los punkies... Los malos esperan en los bancos. Cuando te acerques, empieza a pegar; en cuanto se levanten caminarán directamente hacia ti con malas intenciones.



Regreso a los gordos. Sobrevive a su ataque y seis barriles cargados con un botín que recompensará tu vigilancia.

Casi seguro que aquí hay una tubería oculta en alguna parte que es extremadamente útil para luchar contra tus rivales. Mantenlos todos en un lado y luego golpea repetidamente cuando vayan a por ti.

Los lanzadores de cuchillos aparecen en este nivel. Si las cosas se ponen mal, deja que lancen sus armas hasta que el suelo esté lleno de ellas y tú tengas nueva munición para usar contra ellos.



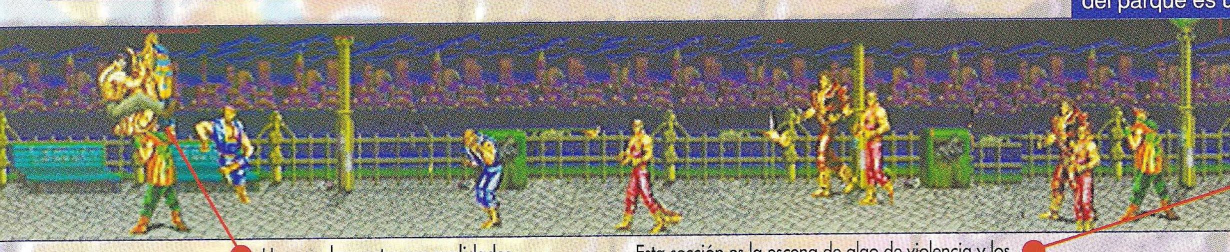
Esta parte está plagada de fuego. Quédate a la izquierda y realiza tu movimiento especial. El enemigo caminará entre las llamas o irá hacia ti.



Bonos

La clave para el éxito en este nivel de bonos es alinearse correctamente con los paneles de cristal. Quédate en el centro de las líneas de ventanas y golpea o ellos usarán tu cara como diana. Busca el centro de las sombras para situarte correctamente.

El nivel del parque está lleno de descerebrados zoquetes con nombres de chica (Abigail, Susan y Verónica). Las patadas voladoras están a la orden del día, pero no olvides acariciar al perrito en la cabeza cuando pases. Nunca se sabe, este compañero canino podría ayudarte más tarde. El nivel del parque es uno de los más duros.



Haggar demuestra sus cualidades electorales.

Esta sección es la escena de algo de violencia y los gángsters se acercan a ti todo el tiempo. Si puedes cogerla, hay mucha comida para recuperar tu salud al final de la carnicería.





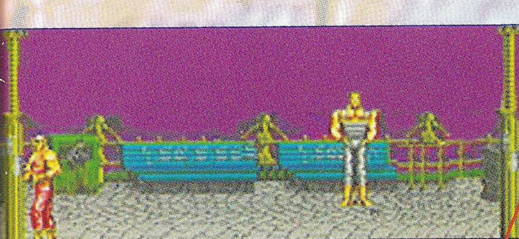
Estos barriles surgen de la nada, así que escuchas atentamente el sonido de que vienen. Prepara una patada voladora pare evitar cualquier peligro.

Unos personajes bastante marrulleros, con el pecho desnudo esperan su entrada en escena. Un impresionante número de enemigos sale de los cubículos, abandonando otras actividades.



Estas bombas de gasolina van apareciendo con una velocidad creciente. Cuanto más rápido vayas a por ellas, mejor. En cuanto veas una, cógela y lánzala contra las otras.

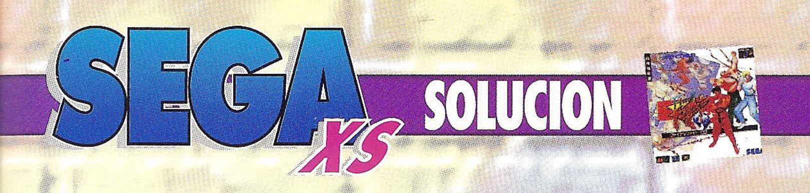
Elgado aparece otra vez con sus habilidades de lanzamiento de cuchillo. Es importante acabar con él antes de que empiecen a aparecer otros enemigos y te distraigan.





Estas ruedas contienen bonos de salud vitales para enfrentarte al boss. No los olvides.

Aquí está Abigail. Es fácil vencerla, pero no lo hagas demasiado rápido. Si encadenas varios ataques seguidos, ella te lanzará por los aires. Da una patada aérea cuando se ponga roja.



HQ de Belger

El nivel final se caracteriza por la innumerable cantidad de enemigos que atacan a nuestro héroe. Usa las patadas voladoras contra los rivales cuando salgan de la pantalla para mantenerlos abajo.



La primera barrera de enemigos no te causará problemas. Quédate quieto y golpea rápidamente contra los que van a por ti.

Andore Junior y Fat Boy ya no caerán en el truco del principio y ahora son mucho más duros. Usa las patadas aéreas.

En lo alto de este ascensor te esperan unos bonos de comida.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Final Fight CD
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 día
RECORD MAS ALTO: 990.000 en Mania
NUMERO DE NIVELES: 6
DIFICULTAD: Fácil

Tejado

Este nivel te encuentra paseando por el tejado de la mansión de Belger. Se caracteriza por duros ataques, así que no olvides los movimientos especiales.



Poison es una gran distracción de la acción principal. Lo mejor es agarrarla y lanzarla contra el resto.

Los lanza-bombas vuelven, así que cógelos antes de que incendien todo el lugar.

Estos pirómanos resultan bastante útiles, ya que los otros malos son tan tontos como para meterse en su propio fuego.

Belger no cree en casas bonitas. Prefiere los edificios repletos de trampas, así que cuidado con las lámparas.

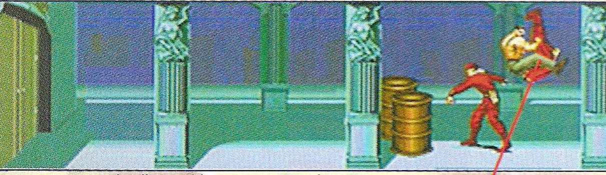
Poison y Cía. son fácilmente eliminables si miras a izquierda y derecha y golpeas continuamente.



Los Andore Jr. y Sr. te esperan aquí. Cuando se alineen da una patada aérea para noquearlos como si fuese un dominó.

Lleva a estos chicos a un lado de la pantalla y dales patadas voladoras rápidamente como en la parte del ascensor.

Esta sección está repleta de bomberos, hasta seis al mismo tiempo. Haggar se pone la ropa de amianto para evitar males mayores.



Si las llamas de estos tipos se hacen muy intensas, usa un movimiento especial para ser invulnerable.



Un clásico juego de combate para todos aquellos aficionados a defender la ley y el orden en las calles.

Cuando camines bajo una araña, caerá. Salta antes de que te aplaste.

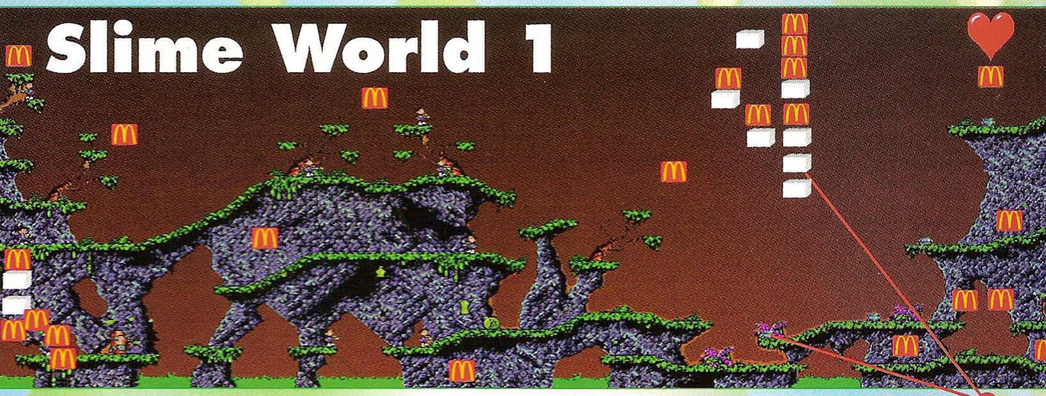
Belger



El jefe final. No se trata de Ironside. Primero patéalo y dale puñetazos hasta que caiga de su silla de ruedas. Luego acércate y pégale repetidamente para evitar las flechas de su ballesta y herirlo. Eso es.


SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.

¡Entiérralos! El primer nivel es muy fácil siempre que respetes las reglas. 1) no caigas en el río de fango; 2) dispara a todo lo que se mueva con tu lanzador de barro; y 3) recoge todos los logos que puedas, así como los bonos. Si consigues 100 logos en cada nivel recibirás una gran cantidad de puntos extra, aunque solo necesitas 30 para pasar y 70 para el juego extra.



Rebota en el muelle oculto (está en los arbustos morados), pulsa Arriba para conseguir más altura y llegarás a las plataformas ocultas. Las plataformas permanecen invisibles, pero brillarán ocasionalmente para mostrarte su posición. Hemos marcado todas las plataformas secretas en blanco.

Muchos de los logos del juego están suspendidos precariamente sobre agujeros y precipicios. Cuando saltes, hazlo con el ángulo correcto para interceptar los logos o te pasarás el tiempo saltando de uno a otro lado.

Los muelles te llevarán más alto si pulsas Arriba cuando saltes. A menudo esto te llevará a plataformas ocultas y podrás encontrar bonos escondidos. Si pulsas Izquierda o Derecha cuando saltas, el ascenso será menor, así que espera siempre a llegar a lo más alto.

Usa este muelle escondido para alcanzar el grupo de ocho logotipos.

TRUCO

¡EXCLUSIVA! Selección de nivel

Para el juego y pulsa B, C, B, A, B, B, C, B, A y B.

Slime World 2 está lleno de pinchos, pero también está repleto de plataformas ocultas por todos sitios. Los mejores lugares para buscar son los que tienen los logos colgados del aire sin plataformas cerca. Arriésgate y salta justo a donde están los arcos. Recuerda que si caes, no tendrás una referencia visual de adonde vas. No hay segundas oportunidades.

Slime World 2

1-UP

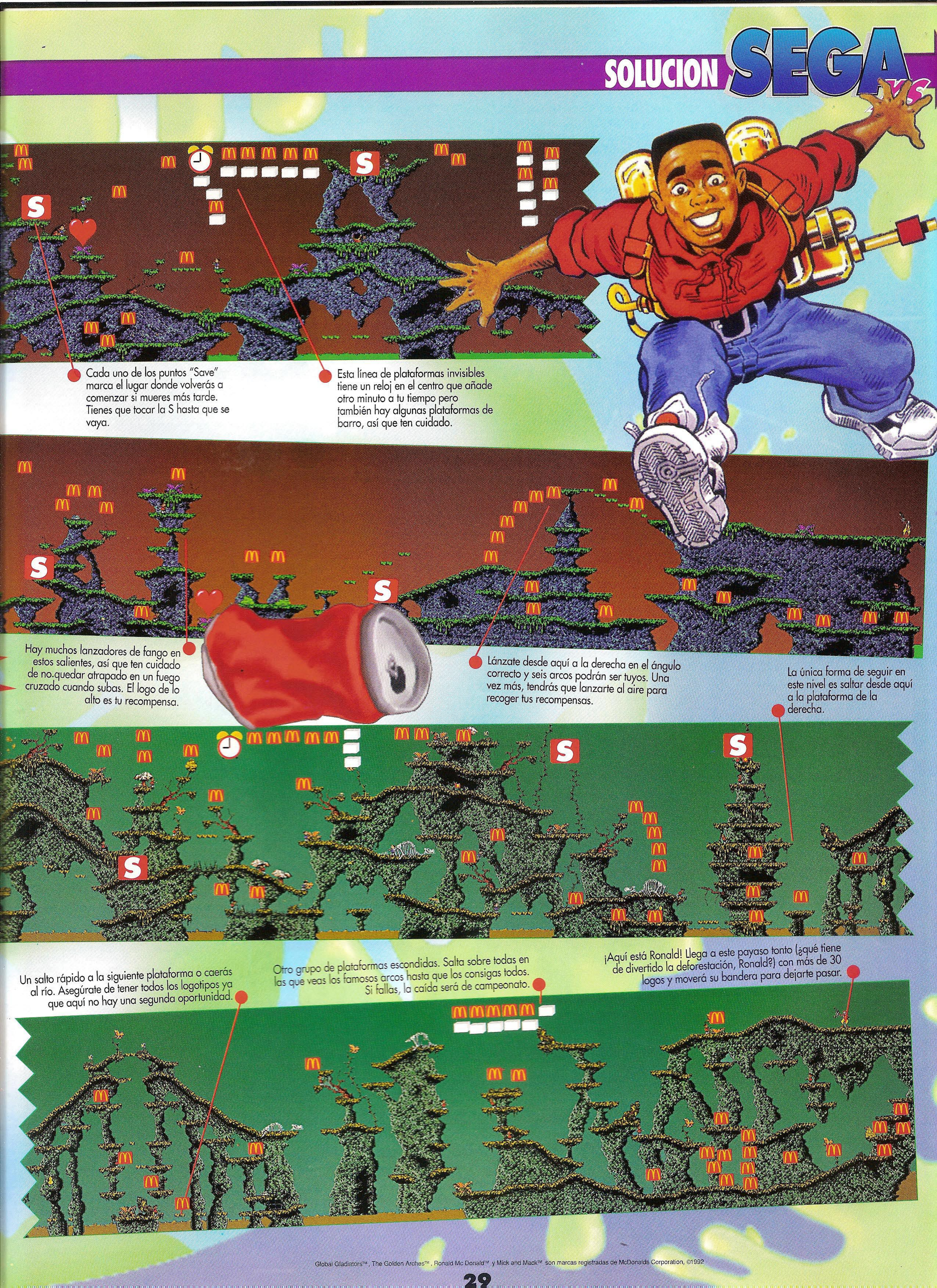
Tus sospechas se confirman aquí. Estas plataformas fangosas se deshacen un segundo después de que las toques. Puedes llegar a otro lado si vas deprisa.

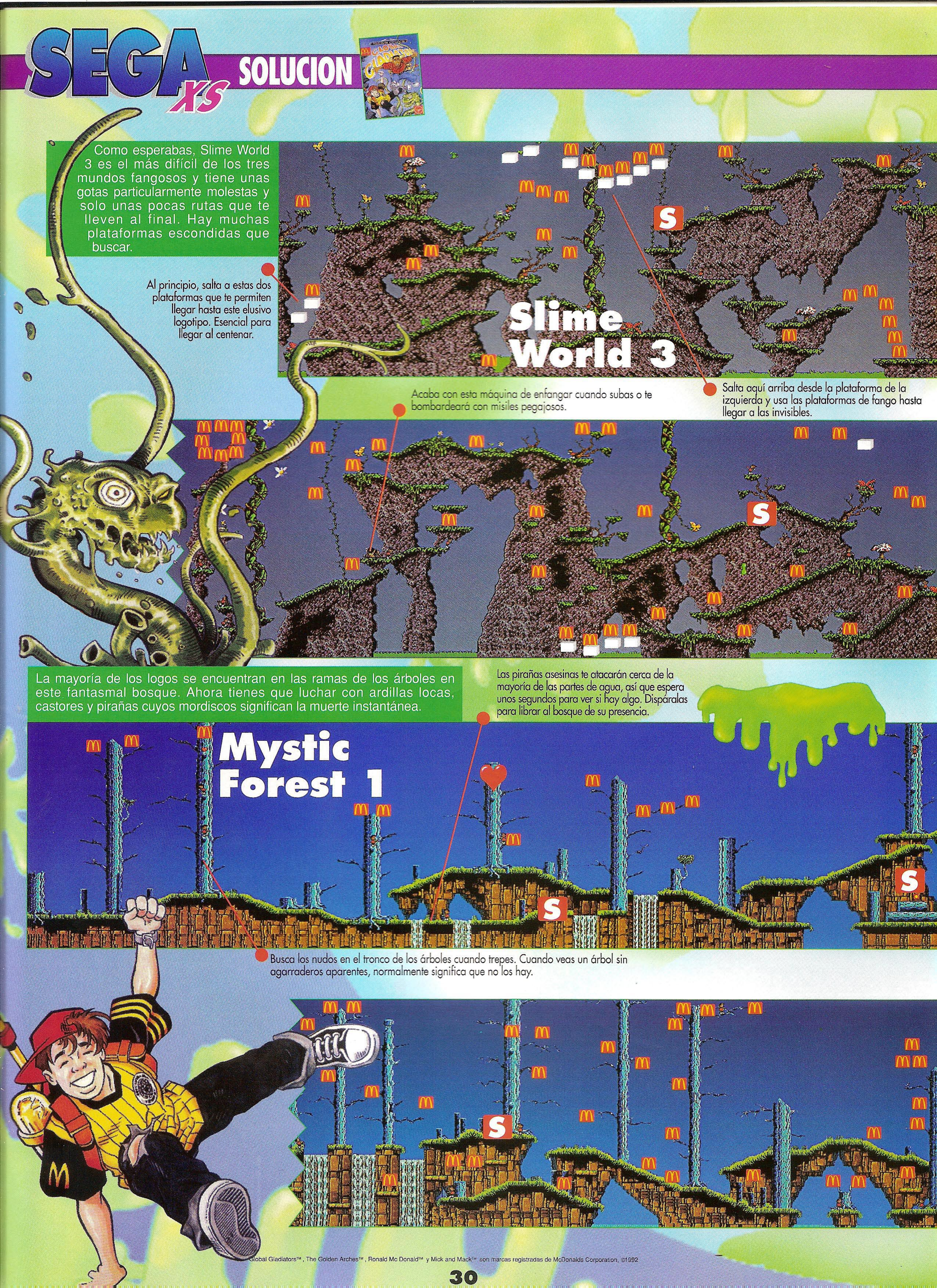
Las máquinas enfangadoras llenan todo el Mundo de Fango con una sustancia pegajosa. Puedes ser golpeado muchas veces cuando avances, así que intenta pasar por encima de ellas y disparar hacia abajo.

MEGA DRIVE

GLOBAL GLADIATORS

La aventura medioambiental de Virgin fue un éxito instantáneo (incluso a pesar de que se basa en una cadena de comida rápida). Eres Mick o Mack (aquí no hay racismo) y tu trabajo es enterrar a todas las criaturas tóxicas que encuentres en un intento de limpiar el planeta. Incluso hay estupendos bonos de reciclado. Como podrás ver en las siguientes doce páginas, Global Gladiators es un enorme juego al verdadero estilo Sega XS. No sólo hemos marcado cada paso sino que también te damos todos los bonos e incluso algunos trucos exclusivos de vidas y de selección de nivel.


SOLUCION SEGA
Cada uno de los puntos "Save" marca el lugar donde volverás a comenzar si mueres más tarde. Tienes que tocar la S hasta que se vaya.
Esta línea de plataformas invisibles tiene un reloj en el centro que añade otro minuto a tu tiempo pero también hay algunas plataformas de barro, así que ten cuidado.
Hay muchos lanzadores de fango en estos salientes, así que ten cuidado de no quedar atrapado en un fuego cruzado cuando subas. El logo de lo alto es tu recompensa.
Lánzate desde aquí a la derecha en el ángulo correcto y seis arcos podrán ser tuyos. Una vez más, tendrás que lanzarte al aire para recoger tus recompensas.
La única forma de seguir en este nivel es saltar desde aquí a la plataforma de la derecha.
Un salto rápido a la siguiente plataforma o caerás al río. Asegúrate de tener todos los logotipos ya que aquí no hay una segunda oportunidad.
Otro grupo de plataformas escondidas. Salta sobre todas en las que veas los famosos arcos hasta que los consigas todos. Si fallas, la caída será de campeonato.
¡Aquí está Ronald! Llega a este payaso tonto (¿qué tiene de divertido la deforestación, Ronald?) con más de 30 logos y moverá su bandera para dejarte pasar.
Global Gladiators™, The Golden Arches™, Ronald Mc Donald™ y Mick and Mack™ son marcas registradas de McDonalds Corporation, ©1992
29



Como esperabas, Slime World 3 es el más difícil de los tres mundos fangosos y tiene unas gotas particularmente molestas y solo unas pocas rutas que te lleven al final. Hay muchas plataformas escondidas que buscar.
Al principio, salta a estas dos plataformas que te permiten llegar hasta este elusivo logotipo. Esencial para llegar al centenar.
Slime World 3
Acaba con esta máquina de enfangar cuando subas o te bombardeará con misiles pegajosos.
Salta aquí arriba desde la plataforma de la izquierda y usa las plataformas de fango hasta llegar a las invisibles.
La mayoría de los logos se encuentran en las ramas de los árboles en este fantasmal bosque. Ahora tienes que luchar con ardillas locas, castores y pirañas cuyos mordiscos significan la muerte instantánea.
Las pirañas asesinas te atacarán cerca de la mayoría de las partes de agua, así que espera unos segundos para ver si hay algo. Dispáralas para librar al bosque de su presencia.
Mystic Forest 1
Busca los nudos en el tronco de los árboles cuando trepes. Cuando veas un árbol sin agarraderos aparentes, normalmente significa que no los hay.



Pasa deprisa estas plataformas ya que se desvanecen en cuanto pasas. Salta hacia las plataformas ocultas.

Da un salto en carrera desde este saliente para llegar a las plataformas ocultas y los logos.

Criaturas del Slime World


Bola de fango. Rueda de un lado a otro y sólo es peligrosa si la tocas. No dispara nada y es relativamente fácil de superar.


Pájaro de fango. Vuela por las áreas altas del mapa y deja caer fango sobre ti además de colocarse en tu camino cuando saltas.


Máquina de fango. Un productor constante de fango que lanza hacia ti en forma de bolas cuando te acercas.


Lanza fango. El oponente más peligroso de este nivel. Dispara fango en tu dirección a toda velocidad.


Caminante de fango. Se arrastra a ambos lados escupiendo fango hacia adelante. Salta sobre él y dispara. Es fácil de matar.

Burbuja de fango. Las burbujas no hacen nada excepto rebosar por todos lados y colocarse en tu camino cuando saltas.



Desde aquí salta a las plataformas escondidas (las blancas) y podrás conseguir los bonos. También es la única forma de llegar al final del nivel ya que está muy alto.

Salta desde aquí y caerás en una plataforma oculta. Sigue saltando, alternando a derecha e izquierda y consigue la vida extra y el tiempo extra.




Recoge 30 logos para completar el nivel, 70 para el juego extra y 100 para un montón de puntos extra.


Cada corazón restaura tu energía hasta el nivel máximo. Muy útil en situaciones difíciles en las que puedes volver al comienzo.


Emplea nuestros útiles bloques Sega XS para encontrar las plataformas escondidas que necesitas para llegar a algunos objetos.



Coge uno de estos pequeños objetos y tendrás una vida extra. Quizás es mejor usar el truco de vidas infinitas.



Toca este icono y regresarás a este punto cuando mueras. Es bueno no tener que volver al principio del todo.

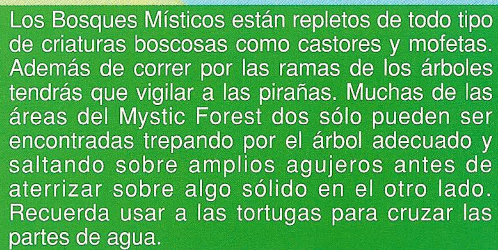

Si encuentras un reloj, serás recompensado con un minuto de tiempo extra para acabar el nivel.



Busca las plataformas elevadas de la roca ya puedes usarlas para llegar a los logos escondidos y para cruzar los abismos.

Las recortadas copas de estos árboles caerán en cuanto las pises así que cruzar rápidamente. Si caen, salta al árbol de la izquierda y sal del paso.





Los Bosques Místicos están repletos de todo tipo de criaturas boscosas como castores y mofetas. Además de correr por las ramas de los árboles tendrás que vigilar a las pirañas. Muchas de las áreas del Mystic Forest dos sólo pueden ser encontradas trepando por el árbol adecuado y saltando sobre amplios agujeros antes de aterrizar sobre algo sólido en el otro lado. Recuerda usar a las tortugas para cruzar las partes de agua.

Mystic Forest 2



No olvides saltar fuera de este sitio o irás a parar al agua. Vigila también a las pirañas que rondan cerca de las zonas de agua.

Salta arriba para coger este importante corazón y luego baja a las tres plataformas de la derecha, donde hay un punto S esperándote.

Sólo hay dos formas de llegar a este árbol. O bien saltas desde la rama del árbol opuesto o bien desde el pequeño poste que hay a la izquierda del árbol. Asegúrate de pulsar Arriba cuando saltes desde el tocón. Deberías ser capaz de hacerlo.

Busca el camino a través de esta complicada serie de plataformas para llegar a la extensión de tiempo del final. Ahora salta al árbol y continúa tu viaje.

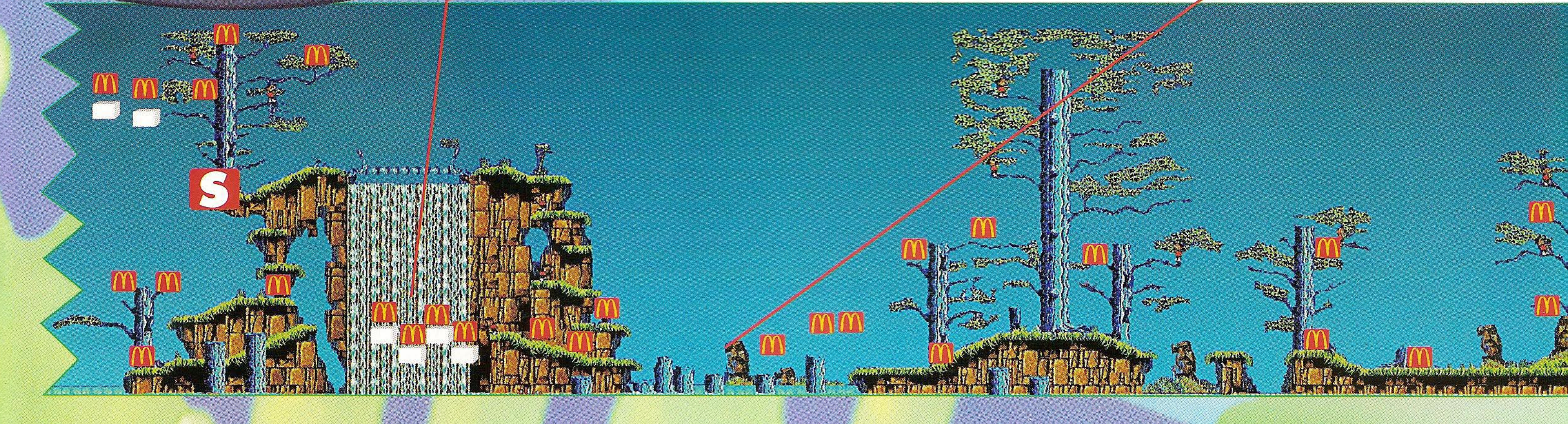
Mystic Forest 3 incluye muchos lugares a los que debes saltar y escalar sobre precarias plataformas. No olvides coger el 1-Up que cuelga de las invisibles plataformas del primer árbol y los logos de la gran catarata. No te dejes atrapar por los tocones de árbol del final.

Mystic Forest 3

Lleva un poco de tiempo coger el último logo porque está muy bien escondido y no puedes ver las plataformas hasta que tengas los arcos.

Salta desde aquí para alcanzar las plataformas invisibles y la vida extra.. No te caigas o nunca encontrarás las plataformas de nuevo.

Dos pirañas saltan aquí para cogerte. Un toque con ellas cuando estén en el aire será suficiente para matarte.





Cae sobre estos pinchos y estarás muerto. Sin embargo, si corres por debajo de ellos, no te herirán.

Para llegar a este árbol, debes trepar a lo alto del árbol de la izquierda y salta desde la rama más larga de la derecha. Con suerte caerás sobre el tronco y podrás alcanzar la rama más baja del árbol.

Criaturas del Mystic Forest



Monstruo hacha. Corre contra ti tratando de partirte con su cabeza en forma de hacha. Sólo aguanta un disparo.



Colmena de abejas. No es un enemigo, sino que enviará a sus abejas a protegerte de todos los enemigos cuando la golpes.



Ardillas. Estas criaturas lanzan troncos constantemente desde todos los ángulos. Se esconden en los árboles.



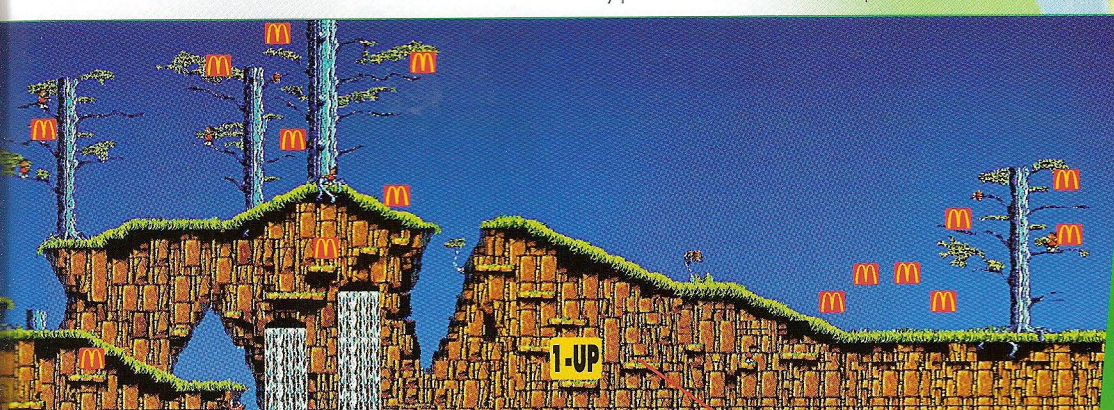
Pirañas. Son mortales cuando saltan fuera del agua, pero se las puede disparar cuando saltan y cuando salen y andan por la tierra.



Mofeta. La única mofeta del juego está en Mystic Forest 3 y se limita a estarse quieta y lanzar sus fétidos olores.



Las plantas carnívoras escupen constantemente y son los enemigos más peligrosos de todo el nivel.



Baja por el agujero de la parte superior y sigue las plataformas para llegar al reloj que ves en la parte de abajo. Cuidado con las pirañas.

No sabías que un 1-Up fuese tan fácil de encontrar, ¿verdad? Baja aquí para recoger tu vida extra.

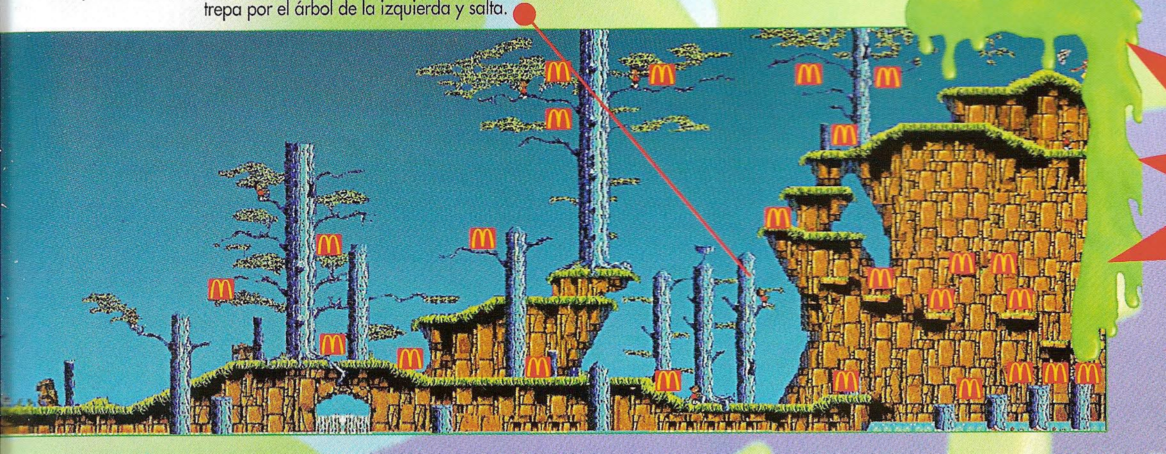
Tienes que saltar desde el punto más alto de este árbol para llegar a las plataformas invisibles.







Salta en las puntas de estos troncos una vez y caerán dejando unos pinchos para que te choques. Si fallas el salto, trepa por el árbol de la izquierda y salta.



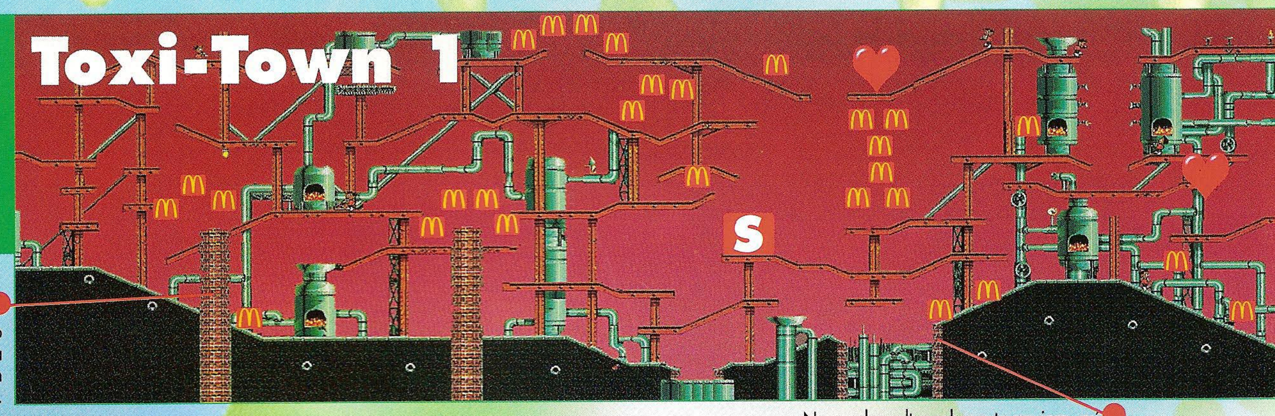
TRUCO

Vidas extra

Para el juego y pulsa A tres veces, B tres veces, C cuatro veces, B y A y consigue una vida extra cada vez que lo hagas.

Toxi-Town es un complicado lío de tuberías y hornos que llenan el lugar de polución día y noche haciendo que el cielo cambie de color.
Tus principales enemigos son los cubos de basura, las remachadoras, las nubes de smog y las gotas de petróleo.

Toxi-Town 1



Estas torres de ladrillos a menudo ocultan bonos, así que recuerda buscarlas en todos los niveles. En esta ciudad nada es lo que parece.

Las cintas transportadoras en Toxi-Town se mueven en una dirección cada vez que juegas. Recuérdalo porque te pueden arrojar a un profundo agujero.

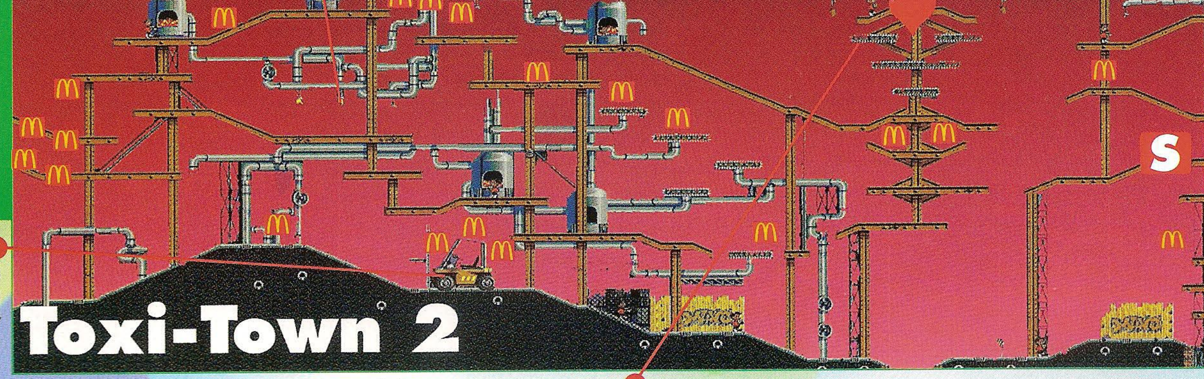
No puedes saltar sobre este agujero, así que tienes que saltar a la plataforma de madera para pasar por arriba.



Salta aquí y aparecerá una plataforma invisible que te permitirá cruzar y conseguir el corazón y el logotipo. También te evitas el tener que deshacer el camino y volver a subir por el otro lado.

Hay muchos quemadores por toda la ciudad escupiendo llamas cada pocos segundos. Espera a que cesen las llamas y luego cruza a toda velocidad antes de que empiecen de nuevo.

Ahora los andamios se hacen más y más complicados con llamas saliendo de cada esquina. A mitad de camino del nivel hay una serie de plataformas que sólo se pueden alcanzar usando las plataformas invisibles de la derecha. Si quieres los 100 arcos, debes ir por ellas.



Siempre hay logos escondidos en las camionetas y además debes usar sus ascensores para llegar a las plataformas altas.

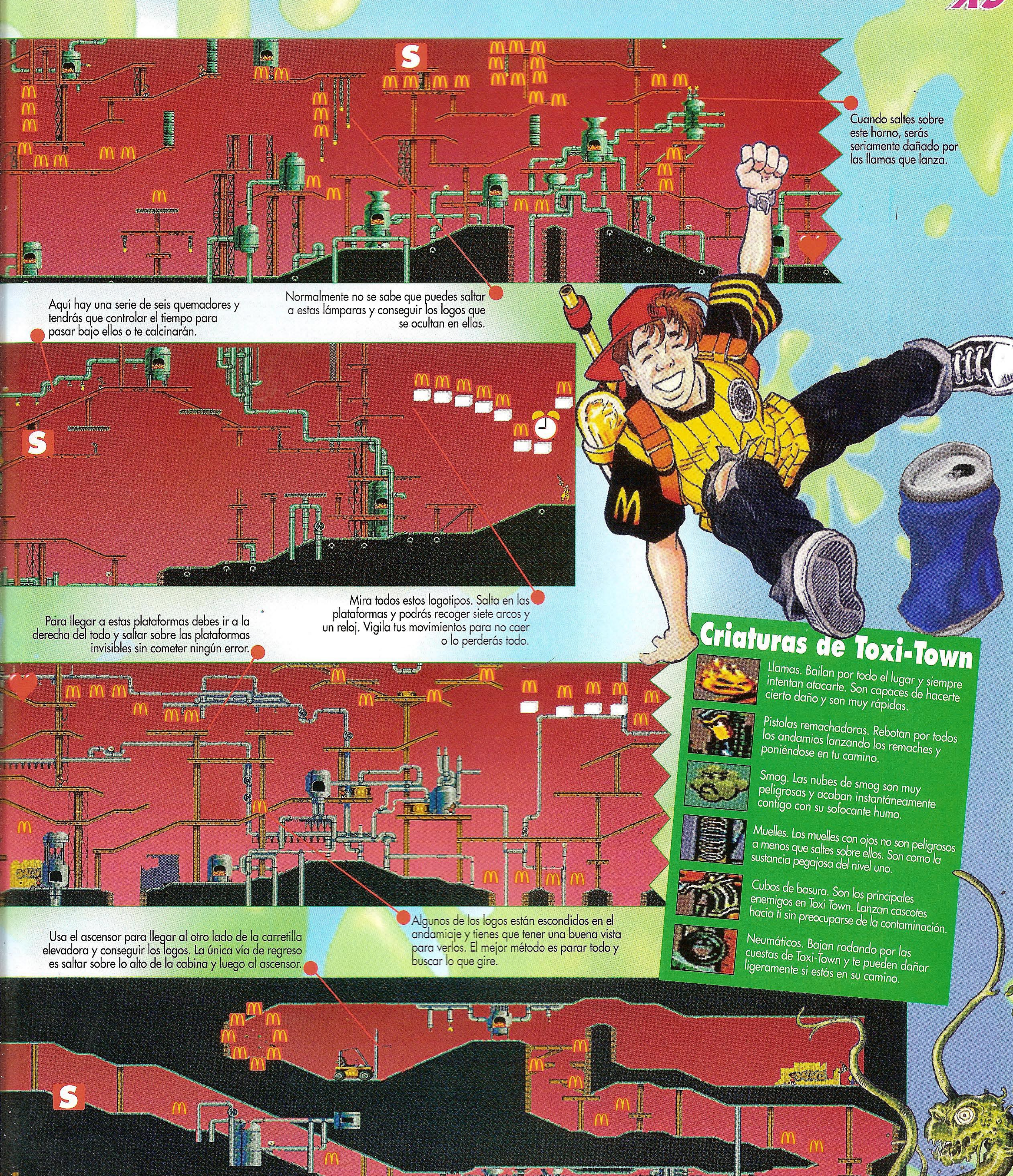
Toxi-Town 2

Vigila cuando llegues a estas plataformas ya que intentarás lanzarte por el borde. Hay un corazón como recompensa en lo más alto.

Camina a través de esta parte de la pared para conseguir un bono de salud. Sigue saltando contra las paredes de esta sección ya que ocultan muchos bonos.

Las llamas no te hieren en los hornos, pero las que están en los quemadores sí. ¡Evítalas!





Cuando saltes sobre este horno, serás seriamente dañado por las llamas que lanza.

Aquí hay una serie de seis quemadores y tendrás que controlar el tiempo para pasar bajo ellos o te calcinarán.

Normalmente no se sabe que puedes saltar a estas lámparas y conseguir los logos que se ocultan en ellas.

Mira todos estos logotipos. Salta en las plataformas y podrás recoger siete arcos y un reloj. Vigila tus movimientos para no caer o lo perderás todo.

Para llegar a estas plataformas debes ir a la derecha del todo y saltar sobre las plataformas invisibles sin cometer ningún error.

Algunos de los logos están escondidos en el andamiaje y tienes que tener una buena vista para verlos. El mejor método es parar todo y buscar lo que gire.

Usa el ascensor para llegar al otro lado de la carretilla elevadora y conseguir los logos. La única vía de regreso es saltar sobre lo alto de la cabina y luego al ascensor.

Criaturas de Toxi-Town

Llamas. Bailan por todo el lugar y siempre intentan atacarte. Son capaces de hacerte cierto daño y son muy rápidas.

Pistolas remachadoras. Rebotan por todos los andamios lanzando los remaches y poniéndose en tu camino.

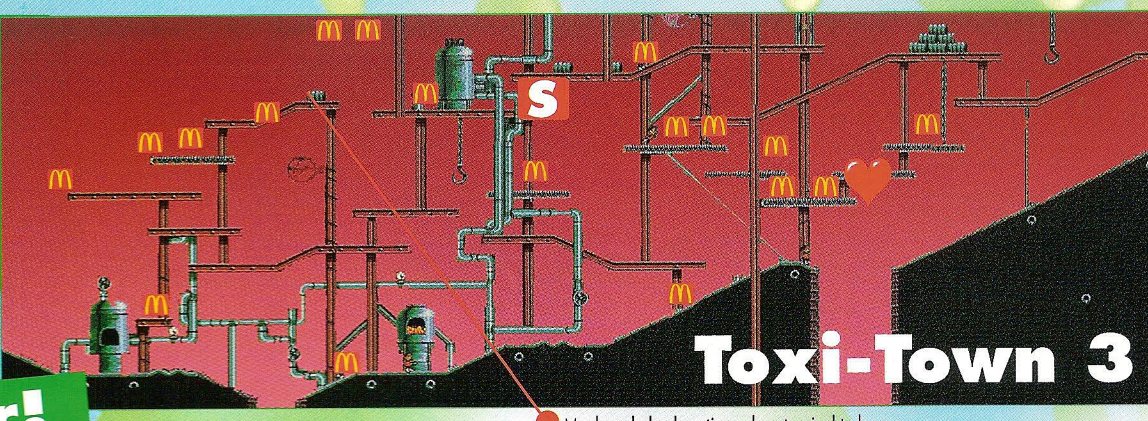
Smog. Las nubes de smog son muy peligrosas y acaban instantáneamente contigo con su sofocante humo.

Muelles. Los muelles con ojos no son peligrosos a menos que saltes sobre ellos. Son como la sustancia pegajosa del nivel uno.

Cubos de basura. Son los principales enemigos en Toxi Town. Lanzan cascotes hacia ti sin preocuparse de la contaminación.

Neumáticos. Bajan rodando por las cuestas de Toxi-Town y te pueden dañar ligeramente si estás en su camino.

La última parte de Toxi-Town es irracionalmente dura.
Hay montones de cubos de basura lanzando misiles a cada momento, así que puede que te hieran cuatro o cinco veces antes de que los mates. Mira bien los mapas y asegúrate de no caer en uno de los grandes abismos sin fondo. Presta especial atención a las cintas transportadoras que te llevan al compactador.



Toxi-Town 3

Muchos de los logotipos de este nivel te hacen saltar en objetos como barriles para llegar a ellos. Es la única forma.

¡A Reciclar!

Te hemos dicho que si recoges más de 70 logos en cualquier nivel irás a un nivel de bonos. El objetivo de este juego es coger todos los objetos que caen del cielo (sólo uno al mismo tiempo) y colocarlo en el cubo de reciclaje adecuado. Los tres objetos son una botella, una lata y periódicos, pero no debes dejar que toquen el suelo o serás golpeado por un yunque.

¡Ah, el fresco aire de la montaña! Aparte del agujero de la capa de ozono, los peligros de este nivel son los yetis (si existen, de veras), los osos polares y los pájaros de hielo.
La mayoría de los logotipos están en el suelo y se pueden recoger fácilmente, pero controla cada zona de nieve en busca de pasajes secretos o bonos.

Si corres en línea recta aquí, encontrarás tres logos que no son visibles.

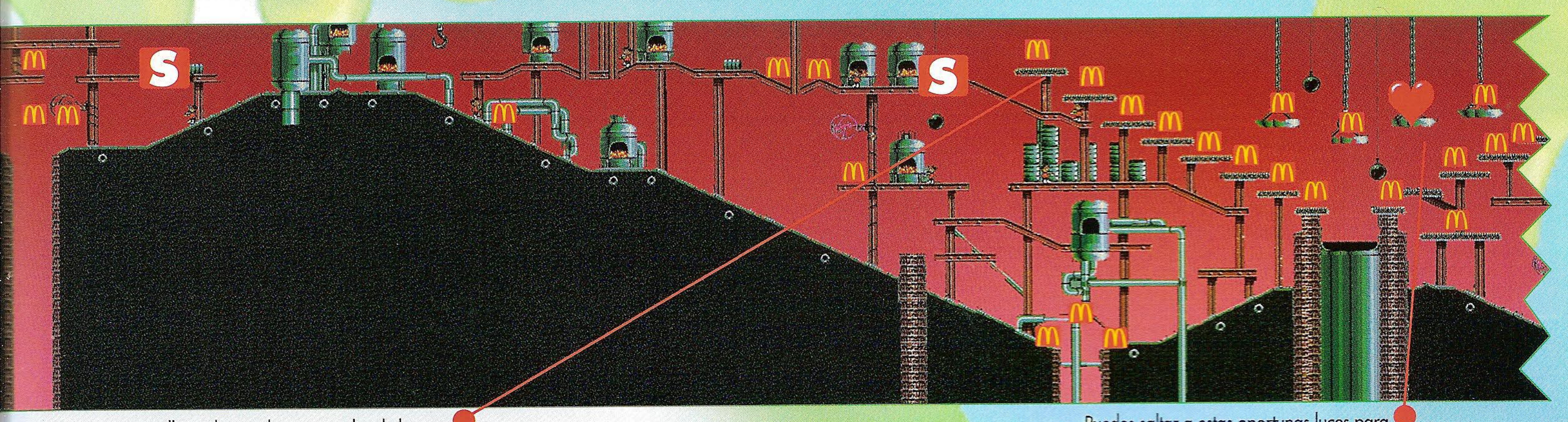
Arctic World 1



El primer oso polar te ataca aquí, deslizándose contra ti y golpeándote. Salta a la rejilla y dispara a los yetis para escapar.

¡Estuvo cerca! Sólo cuando terminamos de hacer los mapas pudimos alcanzar estos cinco últimos arcos para completar el grupo. Salta desde las tuberías.

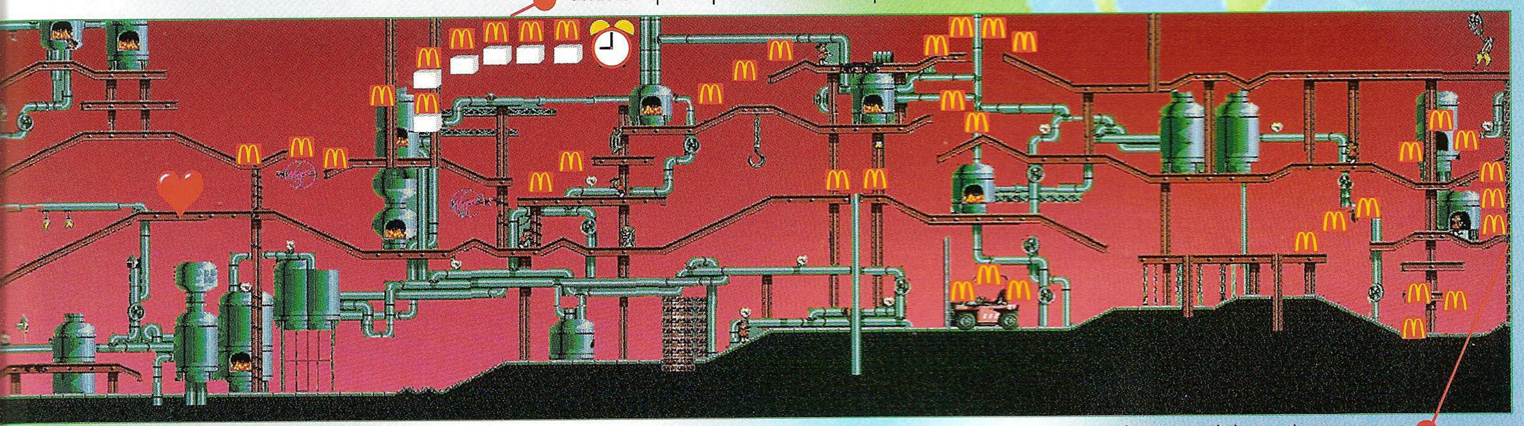
Estos escalones de hielo desaparecen cuando los tocas (ahora ya lo sabes).



Estas cintas te llevan hacia el compactador de basura de la parte de abajo. Si bajas por ellas tendrás que dar un gran salto para llegar al otro lado.

Puedes saltar a estas oportunas luces para recoger los arcos que tienen. Las bolas del otro lado simplemente te lanzan contra el suelo.

Necesitas acercarte a estas plataformas secretas desde la izquierda para encontrar el reloj.



Salta a través de la pared para conseguir tres logos que están completamente escondidos. Ronald está en lo alto de este nivel y este es el único camino.

Pulsa Arriba cuando llegues aquí, así verás los tres arcos, luego da un potente salto para alcanzarlos.

Salta desde lo alto de las tuberías y llega a estas plataformas para recoger una vida. Si caes desde la vida, te despeñarás por el profundo abismo de abajo.

Baja por el borde y caerás a una pequeña cueva en la que hay una vida extra y un logotipo.

TRUCO

Vidas infinitas
Cuando aparezca el logo de Virgin, pulsa A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C.

El segundo nivel ártico se sitúa en las cavernas llenas de plataformas heladas sobre las que resbalar. Los peligros principales son los murciélagos (que se acercan para cogerte), los osos polares (que emplean su técnica habitual) y los extraños remolinos (que te pueden dejar dando vueltas en un abismo).

Arctic World 2



Estas plataformas tienen osos polares disparándote bolas de nieve. Sube aquí y dispárales para eliminarlos.

Si das un paso en falso en este saliente caerás sobre los pinchos de abajo, perdiendo una vida de inmediato.

Desde las profundidades de la ciudad tóxica a los limpios aires de la alta montaña, Mick o Mack, deben limpiar el mundo de porquería.



SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Global Gladiators
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 3 días
RECORD MAS ALTO: 8,900,500
NUMERO DE NIVELES: 12
DIFICULTAD: Media

Estas plataformas son excepcionalmente resbaladizas y puedes caer por el borde. Los logos son fáciles de coger.

Aquí puedes recoger montones de logos, pero tendrás que escalar para conseguir los más altos.

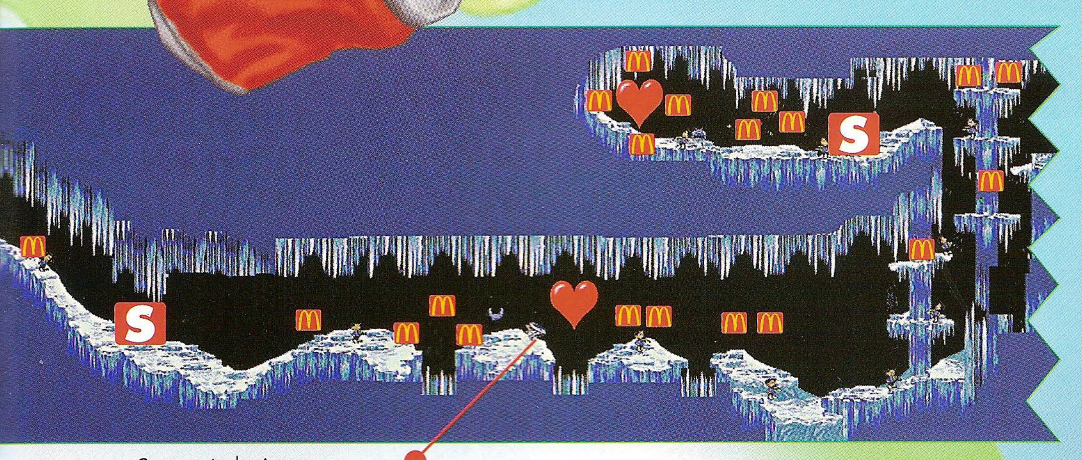
Arctic World 3

Este es el nivel más fácil desde Slime World 3. Todo lo que tienes que hacer es ir a la izquierda, recoger todos los logos y disparar constantemente. A mitad de camino, debes tomar un desvío hacia abajo, pero hay un útil corazón si sigues recto. Finalmente, el guardián Global te espera al final (ver recuadro para saber con vencerle).

No olvides saltar atrás para recoger los arcos extra que encuentras. Recuerda coger el corazón de arriba antes de tomar la ruta inferior.

Este es el último punto S del juego y aquí es donde volverás si no consigues vencer al boss final. Al menos no tendrás que completar todo el nivel de nuevo.





Cuanto más deprisa vayas por estas plataformas, más posibilidades tendrás de caer en los pinchos.

Criaturas de Arctic World



Murciélago. Estos pequeños voladores te atacan nada más acercarte a ellos. Salta sobre ellos y luego dispárales.



Derviche. Gira contra ti en un intento de herirte y sacarte de la plataforma. Invariablemente, atacan en los bordes.



Pájaro de hielo. Lo mismo que los murciélagos, vuelan contra ti al estilo kamikaze. Se encuentran en el primer nivel ártico.



Osos polares. Los osos son tipos curiosos. En lugar de morderte con sus dientes, intentan patinar contra ti.



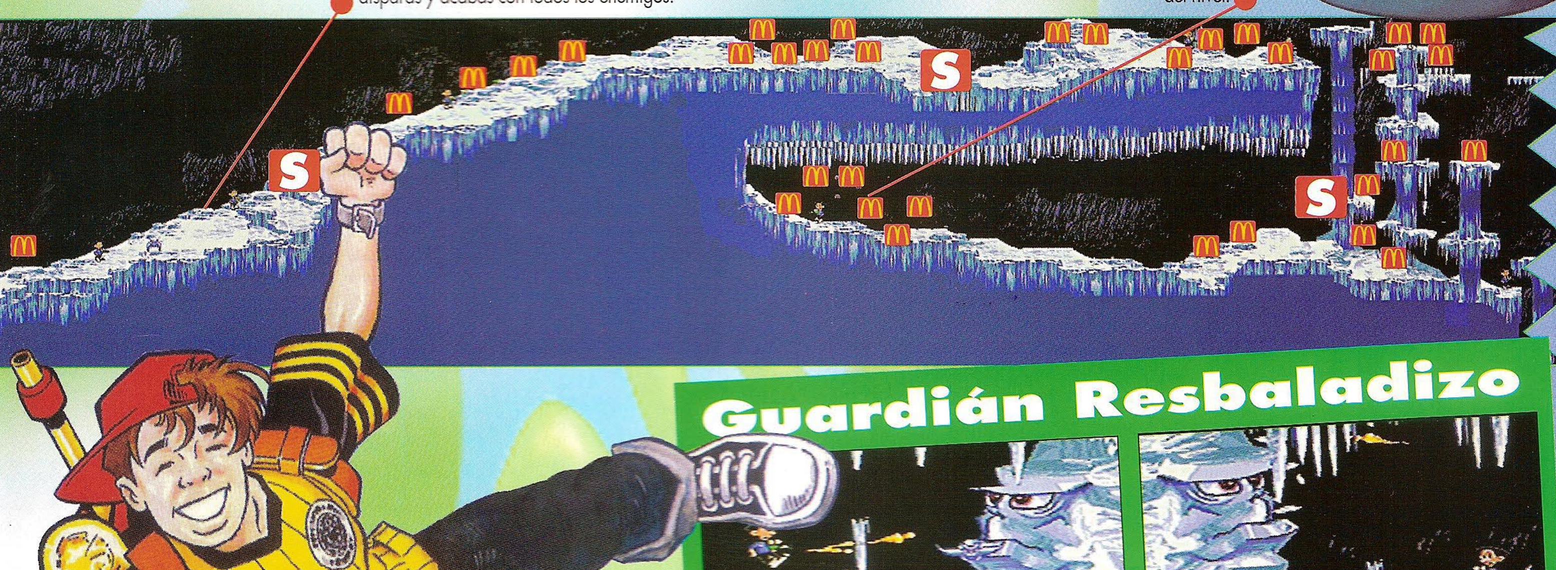
Yetis. Los yetis te bombardean con bolas de nieve de la misma forma que los lanzadores de fango.

Como siempre, esta escalera desaparece completamente una vez que pases.

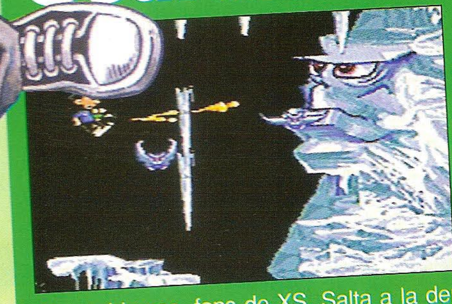


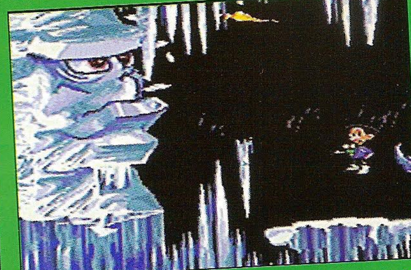
Sigue subiendo por esta rampa mientras disparas y acabas con todos los enemigos.

Ve por este camino para conseguir montones de logos, luego ve a la derecha hasta el final del nivel.



Guardián Resbaladizo





Sin problemas, fans de XS. Salta a la derecha desde el saliente y aterrizarás en la plataforma frente al primer guardián. Sigue saltando y disparando a los ojos del boss, así como a todo lo que salga de su boca. Una vez destruido (después de unos 15 disparos), baja a la izquierda donde hay otra plataforma y repite el procedimiento con el segundo boss. Luego serás transportado a la secuencia del fin del juego.

¿POR QUÉ MEGA
MEJOR CONSO

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo. Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.

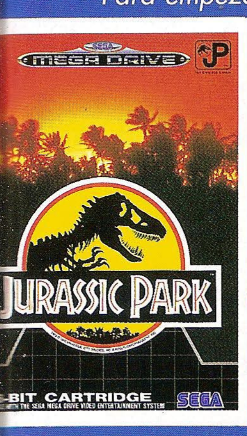
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24. Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!

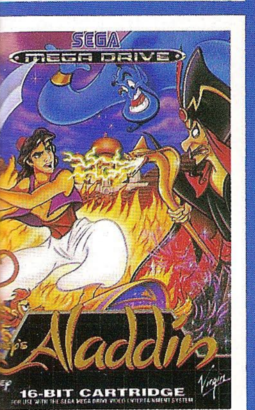
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.

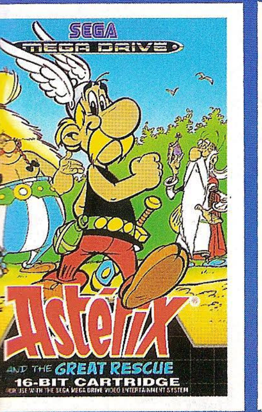
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin! Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.

Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

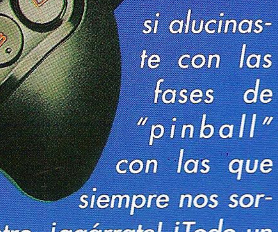
Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!! Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!











24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



...DRIVE ES LA
LA QUE EXISTE?

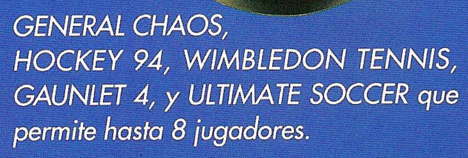
para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:



GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.





LA LEY DEL MAS FUERTE

COOL SPOT

MEGA DRIVE

Es todo un privilegio presentar Cool Spot, el tipo más chachi del mundo. Se trata del yo-yo de los anuncios de 7-Up. Puede que no sea Fido Dido, pero es el colega más guay del barrio. La gente de Virgin se ha superado a sí misma para ofrecerte un juego de plataformas que arrasa en Mega Drive. Los poderes de Uncool se han apoderado de tus compañeros y tu trabajo es luchar, aplastar y saltar a través de 11 divertidos y frenéticos niveles de acción. Los gráficos son tan "calientes" que tienes que llevar gafas de sol.

1: Shell Shock

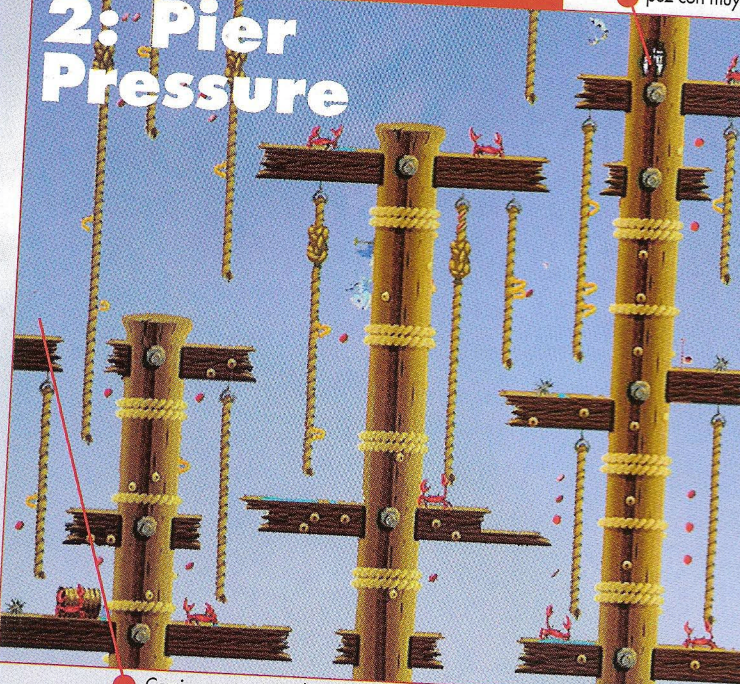
¿Este tipo es un colega? Es Shell Shock. Sí, tiene una concha, golpea hasta matarlo con burbujas de 7-Up. Todo lo que tienes que hacer es recoger 60 puntos, lo que te llevará al siguiente nivel. Sigue recogiendo y accederás a un nivel de bonos; un mensaje te dirá cuándo y si eres suficientemente fantástico. Escondidos por aquí y allá hay pequeños puntos rojos y una jaula. Peina la playa buscando puntos, relojes, banderas, 7-Ups; luego dispara a los corazones y cabezas de cada crustáceo y cada libélula que se crucen en tu camino.

Supongo que estás interesado en saber dónde empiezas. Bien, aquí está tu pequeño punto rojo. Comienza yendo a la derecha a través de las dunas de la playa. ¡Ya volverás más tarde a por los globos!

Estos pequeños chupones resbaladizos son sólo parte de los que vas a tener que superar para conseguir el 100% de bonos. Pulsando el botón B varias veces, deberías acabar con ellos con tu reserva de burbujas.

¿Así que has llegado hasta aquí? ¿Cómo se te dan las acrobacias?
Si buscas globos mira otra vez. Toda la diversión del mar está recogida aquí: peces fuera del agua, ostras con más perlas para repartir que la reina de Saba, deliciosos cangrejos que te quieren partir por la mitad y más gusanos de los que hayas podido imaginar.
Sin embargo, las buenas noticias son que... no hay libélulas. Pero tendrás que enfrentarte a las abejas lanzadoras de bombas.
¿Es suficiente? Creo que no. Para ser lo bastante cool necesitas 60 puntos.

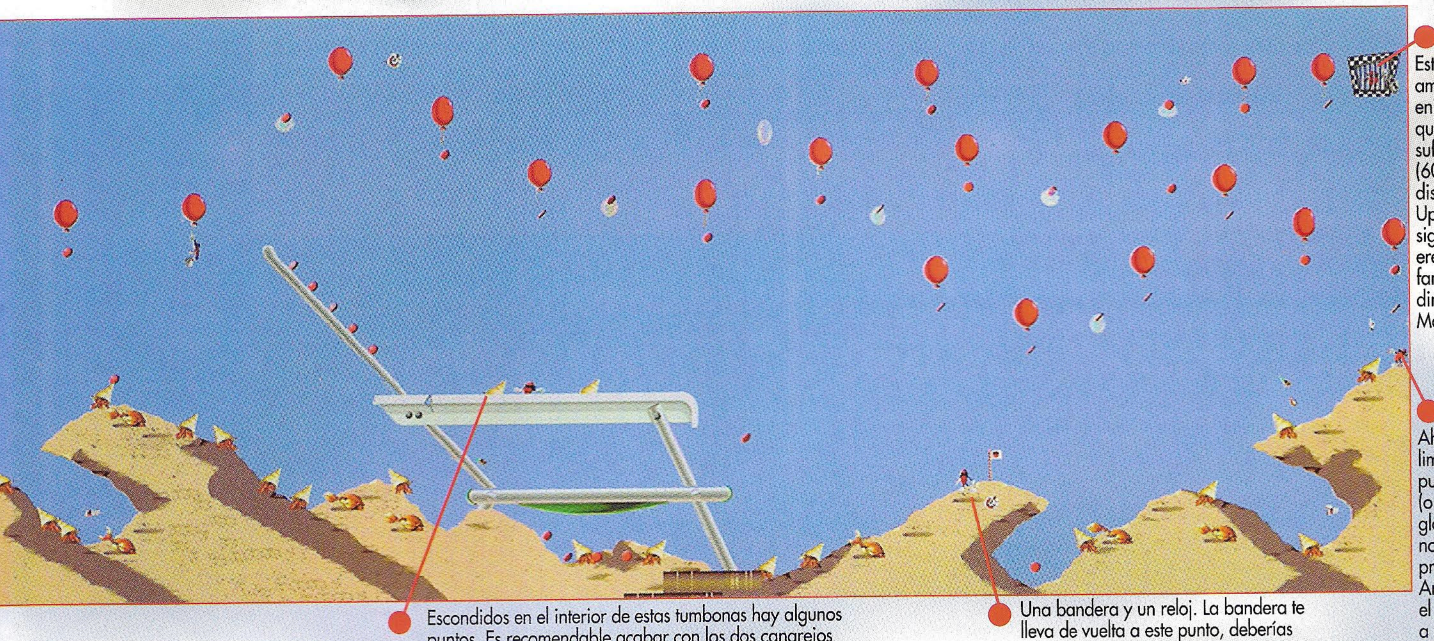
2: Pier Pressure



Este agujero en el poste es el camino hacia el siguiente grupo de obstáculos. Hay otro en la base del siguiente poste. Ten cuidado, hay un pez con muy malas pulgas cerca del agujero.

Comienzas aquí. Anda con cuidado. El camino a la jaula es a la derecha y arriba. ¿O prefieres los puntos de abajo?

Entre las cuerdas hay una pila de spots para recoger. Recuerda acabar con cualquier problema potencial antes de empezar a trepar.



Este es tu objetivo. Tus amigos están enjaulados y los quieres sacar. Si eres suficientemente "cool" (60 puntos o más) y disparas bien tus 7-Ups, puedes pasar al siguiente nivel. Si no eres suficientemente fantástico, la mano te dirá que vayas atrás. Más puntos.

Ahora que ya has limpiado la playa, puedes ir a las colinas (o al menos a los globos) sabiendo que no vas a encontrar problemas en la arena. Arriba a la izquierda y el camino es de globo a globo. No olvides recoger los puntos que encuentres.

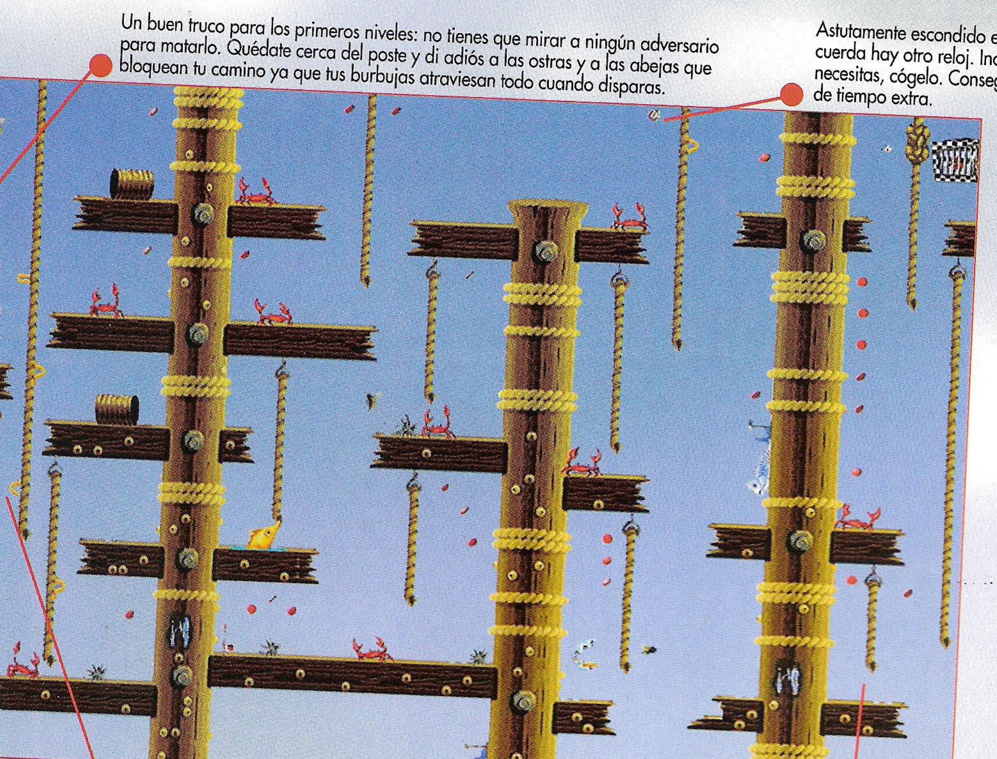
Escondidos en el interior de estas tumbonas hay algunos puntos. Es recomendable acabar con los dos cangrejos ermitaños que están por esa zona. ¿Tienes los puntos? Sigue a la derecha; debes limpiar la playa para empezar.

Una bandera y un reloj. La bandera te lleva de vuelta a este punto, deberías morir. El reloj aumenta tu tiempo en 30 segundos. Hay otro reloj sobre la tumbona, entre los globos.

Un buen truco para los primeros niveles: no tienes que mirar a ningún adversario para matarlo. Quédate cerca del poste y di adiós a las ostras y a las abejas que bloquean tu camino ya que tus burbujas atraviesan todo cuando disparas.

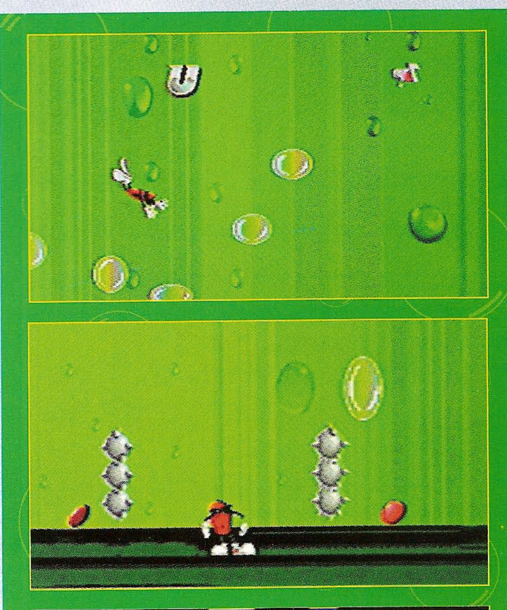
Astutamente escondido en lo alto de esta cuerda hay otro reloj. Incluso si no lo necesitas, cógelo. Conseguirás un montón de tiempo extra.

Punto, mota, redondel, spot, etc. Todos sinónimos que sirven para definir a uno de los personajes más "pasados" de los juegos para Mega Drive: Cool Spot.



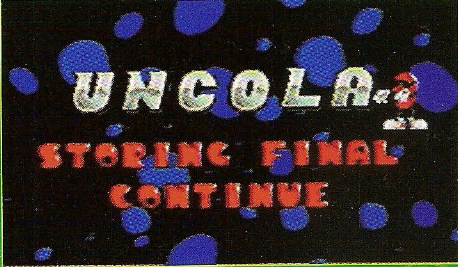
Después de que te hayas despedido del Sr. Gusano, salta a la izquierda y consigue 30 segundos. A partir de ahora será más difícil. Intenta eliminar los peces del poste. Ahora, sólo es cosa de ir a la derecha y hacia arriba.

Si tienes menos de 50 spots, lo siento amigo, pero no eres suficientemente cool. Tienes que volver y seguir buscando. Si los has conseguido, en lo alto de este poste está la jaula. Hora de liberar a tus amigos.



Niveles de Bonos

Distintos niveles del juego requieren distintas cantidades de puntos para ir al nivel de bonos. Una cosa es cierta: necesitas más de 60, ya que este es el número necesario para pasar de nivel, bonos no incluidos. Hay seis niveles de bonos en total, cada uno con 100 puntos. La joya de la corona es una letra, ya sea U, N, C, O, L o A. Hay una en cada nivel. Pero no creas que todo lo que vas a encontrar son burbujas. Antes o después, las minas empezarán a aparecer y, créeme, éstas pueden causarte serios problemas de salud de modo que evítalas a toda costa.





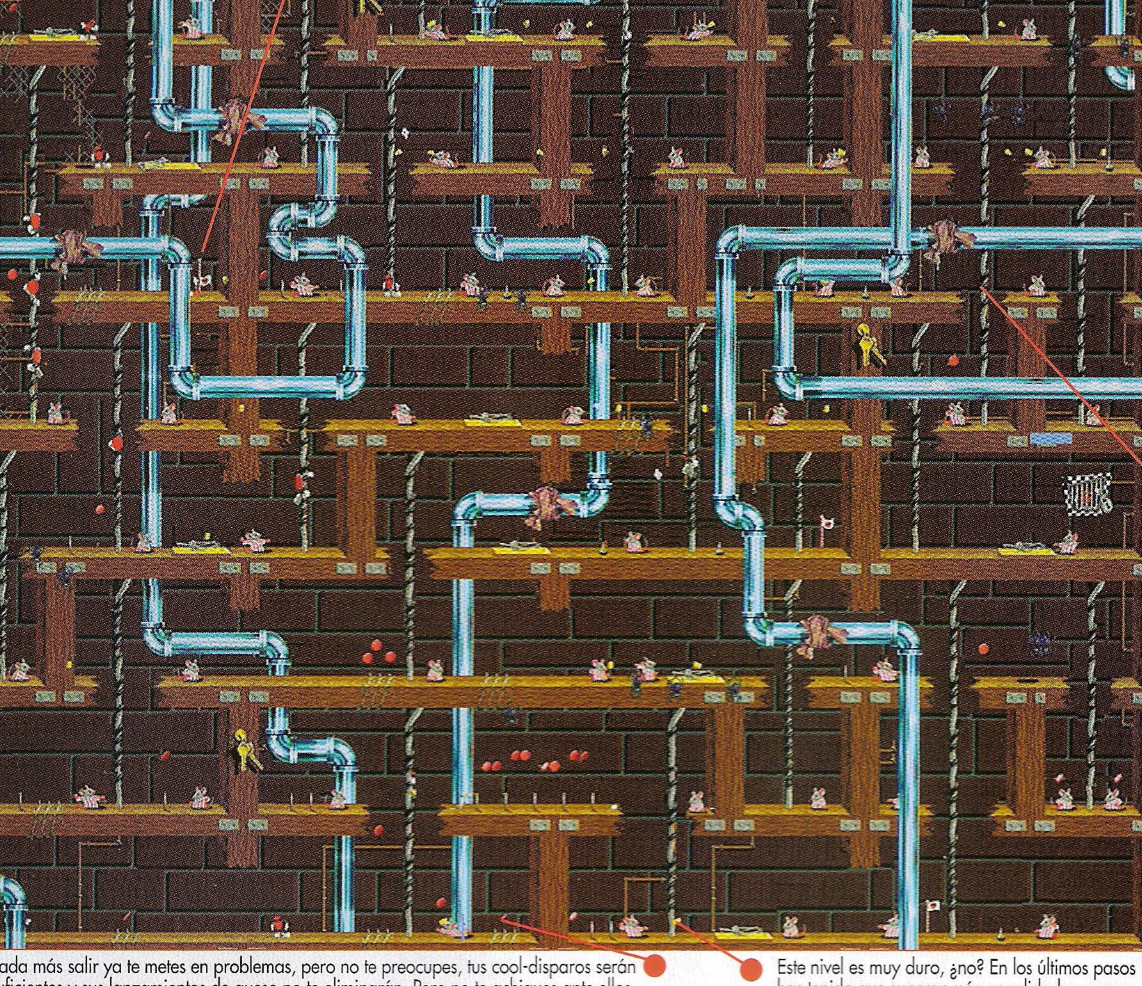
Hasta ahora lo has hecho bien. Casi has llegado hasta la tienda de juguetes, pero no del todo. Usa el mapa tanto como quieras. A pesar de un par de desvíos, sólo hay una ruta a la jaula y a tus amigos. Una alegría: no hay nada volador. Sólo tendrás que enfrentarte a un malhumorado ratón lanzador de queso, unas pocas arañas y algunas alambradas con un par de ratoneras incluidas.

3: Off The Wall

Nada más que la pura habilidad te llevará a través de este nivel. Coge la mayoría de las banderas. Si mueres, volverás a este punto. Suena malo, pero lo cierto es que es un regalo de alguien de arriba.

En este nivel juegas contra el reloj. Probablemente habrás notado que los ocho minutos que tienes no dan para mucho, especialmente cuando hay tantos lugares que esconden pequeños puntos rojos (¡maldita sea!). Los chicos malos son juguetes sin cerebro, cañoneando sin parar en su camino hacia atrás y hacia adelante, de modo que, si puedes, ve por debajo de ellos. Acuérdate de lo que has aprendido y serán pan comido.

Decisiones, decisiones. Diez mil puntos de bonos y el nivel de bonos si tienes los spots suficientes o aráñate la piel con los dientes.



Después de moverte por el suelo del nivel, ve hacia arriba y a la izquierda. Detrás del zapato del centro hay dos malos chicos. Desde el zapato, ve a la izquierda, sube y luego a la derecha, recogiendo las monedas.

Esta es la última bandera y la más cercana a la jaula. Si no tienes suficientes puntos, busca detrás de los tubos. Hay otros muchos lugares en donde buscar. Sólo porque no los veas no quiere decir que no estén ahí.

Salta dentro de la burbuja y ve hacia el cohete que hay sobre ti. Deslízate a la derecha y recoge un montón de spots. Luego caerás sobre la hoja de abajo.

Muy cerca. Tan solo a unos pasos. Buena suerte. En la jaula están solo dos ratones, una trampa y dos niveles más allá. Controla si tienes suficientes spots.

Es el momento justo en que es muy útil recordar que si te caes al agua, no podrás salir. Salta sobre la hoja de nenúfar de la izquierda y dispara a la rana de tu derecha. Utilizando toda tu habilidad, salta de la hoja al barco y de este al pato, para llegar al fin de la charca.

Nada más salir ya te metes en problemas, pero no te preocupes, tus cool-disparos serán suficientes y sus lanzamientos de queso no te eliminarán. Pero no te achiques ante ellos.

Este nivel es muy duro, ¿no? En los últimos pasos has tenido que superar más penalidades que en todos los niveles juntos. Esto sólo puede mejorar. Hacia arriba y sigue adelante.

TRUCO

INVENCIBILIDAD & SALTO DE NIVEL

Para el juego y pulsa A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A y C.

Este nivel no es para los torpes. Los ratones lanza-queso han sustituido a las ranas escupidoras y su precisión mortal y las cosas que vuelan son ahora aviones que dejan caer bombas. Dos cosas a recordar: el agua mata y los OVNIS son plataformas temporales y, por lo tanto, no permanecen ya que se mueven. Salta otra vez y se volverán a colocar para darte otra oportunidad.

Ve por la parte alta del nivel. La jaula está en la esquina derecha superior. En lo alto de ella hay una bandera. Cógela y sigue hacia la jaula lo más alto que puedas.

7-Ups, ¿no te encantan? Aquí tienes dos para ti. Pero mira al tu alrededor, hay más cosas para golpear.

Esta es la bola colgante que buscabas. Ahora usa tus mejores habilidades. Salta a la izquierda y luego, una vez limpia la repisa, ve rápido a la derecha. Bien, lo has hecho. Antes de disparar a la jaula, busca en las cajas de tu izquierda. Hay un camino de entrada arriba.

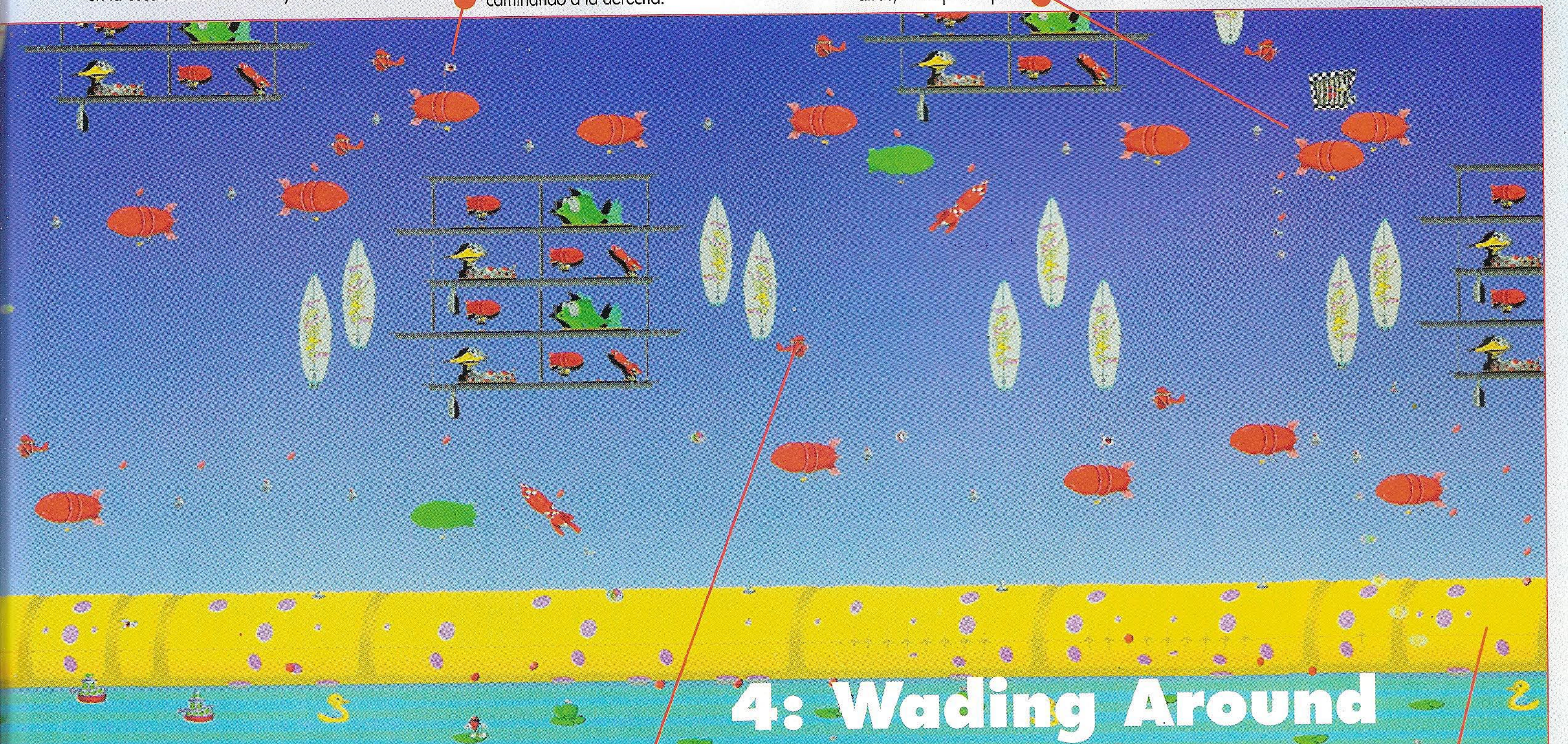
5: Toying Around

En la salida ve a la izquierda y busca los dos puntos escondidos tras el zapato. Los puntos están escondidos por todas partes; hay ocho en la escalera de incendios y dos en el taxi.

Esta es la otra bandera. Si mueres, estarás muy cerca de la jaula y del éxito final. Sigue caminando a la derecha.

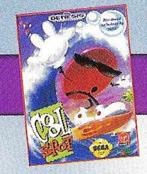
Ve por el borde del dirigible y recoge dos 7-Ups y dos puntos. La burbuja pequeña te llevará hacia atrás; no te preocupes.

Vamos paso a paso. Primero la botellita. Con un poco de suerte la habrás visto antes (recupera algo de tu salud). Cuando estés aquí, baja hacia el suelo, evitando las gotas que rebotan y buscando en las cajas.



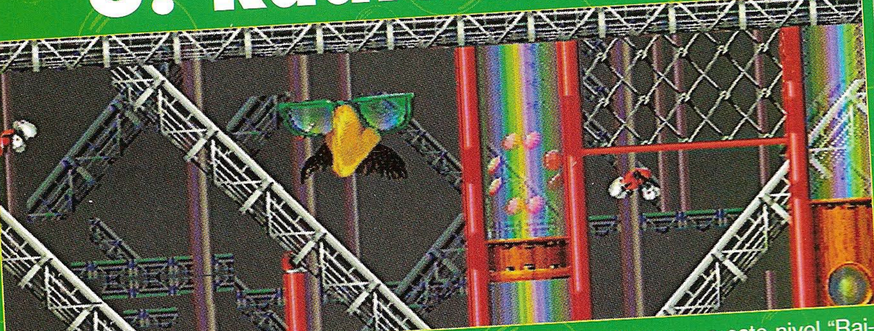
Estos biplanos dejan caer peligrosas bombas. Un empleo rápido de la fuerza de las burbujas será suficiente para eliminarlos. Salta, rebota y salta a la izquierda del todo. Usa las burbujas para llegar a los dirigibles.

Después de matar a la ranita, usa los globos para llegar a los dirigibles rojos. A la derecha del primero hay una colección de puntos; ahora debes caer sobre el pato. Vuelve atrás y usa los platos volantes para cruzar hasta el siguiente dirigible. Ten cuidado, no soportarán tu peso mucho tiempo, así que salta.





6: Radical Rails

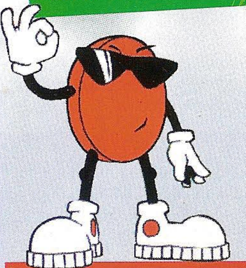


Cuando estos tipos llamaron a este nivel "Railes Radicales" no estaban bromeando. Si pensabas que ya lo habías visto todo en este juego, te equivocabas, este nivel es un billete directo a la ciudad del caos. Déjate ir y acabarás en una complicada caída libre. Sin embargo, si eres listo, te darás cuenta de que si saltas con precisión y habilidad podrás encontrar el camino hacia los paracaídas. Debes saber un par de cosas sobre la localización de los 7-Ups y las vidas. Como puedes ver en estas capturas de pantallas, hay una vida extra en la esquina inferior izquierda del nivel. Por si no lo sabías, te da un Spot de más. También deberías saber que la jaula está en la esquina superior derecha del nivel. Usa el tubo de vacío de la esquina derecha y serás depositado justo bajo ella. Otra cosa para anotar es que las caras de Groucho Marx y los pequeños salientes a menudo escoden varios puntos.



No, no te equivoques, no estás de nuevo en "Toying Around". Este es un nivel nuevo y mejorado. Regresan tus viejos amigos: los robots, los coches de radio control, los dientes con patas, sin olvidar a las gotas rebotadoras que estallan cuando disparas contra ellas. Y además tienes a los biplanos con sus bombas. ¿Suficiente? La guinda del pastel son las criaturas con forma de lápiz girador. Créeme, no querrías a éstas en tu pupitre. No te acerques demasiado o te succionarán hacia la muerte. Son invencibles cuando giran, así que no es bueno estar cerca cuando bajes de un saliente.

Este es un punto muy a tener en cuenta en tu recorrido hacia el final. No hay una ruta definida para alcanzarlo, así que ves adelante y atrás y no te mates. Sería una pena en este avanzado momento del juego.



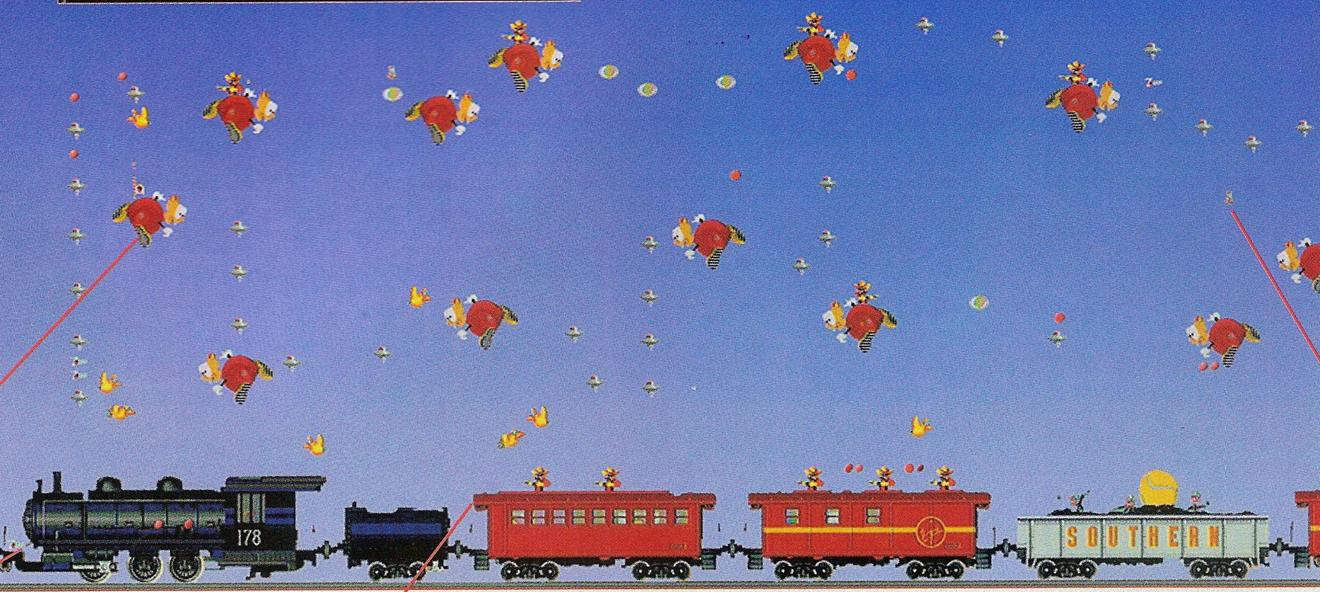


FFØ78 AØØ39
Aumenta el porcentaje "Cool"
FFØ78 CØØ58
Vida ilimitada
FFØ77 ØØØØ1
Invulnerabilidad

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Cool Spot
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 week
RECORD MAS ALTO: 846, 700
NUMERO DE NIVELES: 11
DIFICULTAD: Media

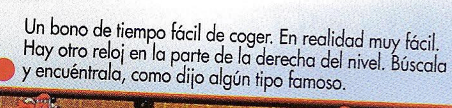
"Wading Around" presentaba algunos problemas. Combina esto con un fondo que parpadea al pasar a la velocidad de la luz y con un par de desesperados y ¿qué tienes? Más jaleo que el que puede soportar un mortal. La mejor manera de completar este nivel es estudiar el completo mapa que damos, mirar y memorizar donde están las burbujas y los platos voladores y luego poner manos a la obra.



Salta sobre los OVNIS; te esperan 7-Ups y spots.

Desde la salida, baja a la parrilla del coche y tendrás una sorpresa (7-Up). Hay más puntos escondidos en el taxi y dentro del camión de carbón.

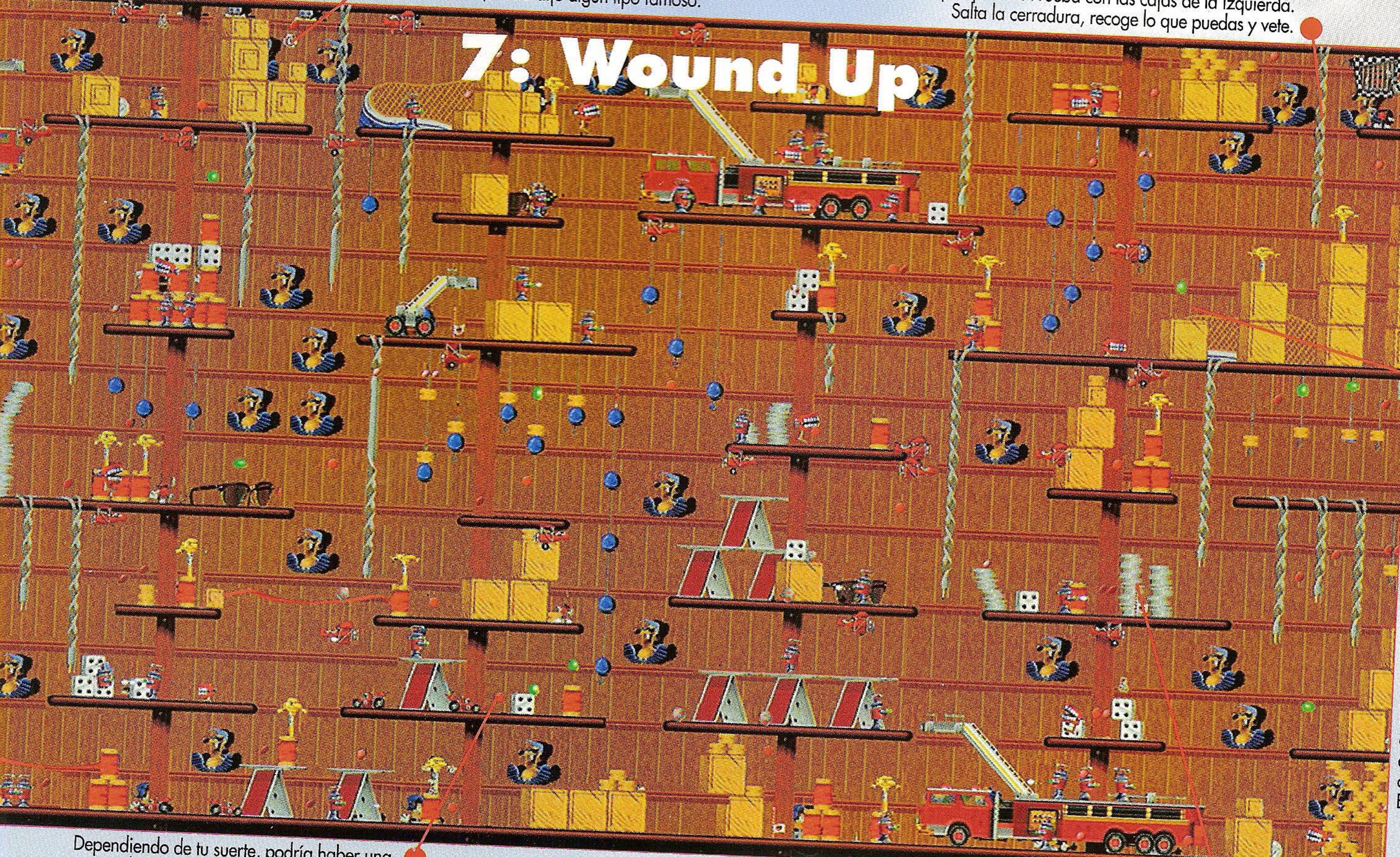
Sal del camión y dispara mientras andas por entre los coches. Los bandidos de Virgin han preparado una explosiva bienvenida. Mientras caminas recoge los puntos. Cuando alcances el vagón "Southern", ábrete paso entre los mineros. Las pelotas de tenis esconde un par de spots. Salta alto y encontrarás dos más bajo el globo.



Un bono de tiempo fácil de coger. En realidad muy fácil. Hay otro reloj en la parte de la derecha del nivel. Búscala y encuéntrala, como dijo algún tipo famoso.

Esta es la última parte del nivel siete. Coge los últimos puntos que quedan. Prueba con las cajas de la izquierda. Salta la cerradura, recoge lo que puedas y vete.

7: Wound Up



Si tienes menos de 60 puntos, adiós. De otra manera, ya casi estás. Acaba con los malos, aviones y bolas y luego examina las cajas ya que pueden tener algunos spots escondidos dentro de ellas. Ve hacia arriba. Incidentalmente, hay un relojito escondido justo debajo de donde estás apoyado contra la pared. Es bueno cogerlo.

Dependiendo de tu suerte, podría haber una botella de energía escondida en esta plataforma. Si no es así, sube una plataforma y ve a la derecha porque hay otra por ahí.

¿Qué más quieres saber? Hay una botella de energía por aquí cerca y alrededor del coche de bomberos hay algunos spots más. Es útil unirlos a tu colección.

Montones de puntos abandonados. Merece la apena jugársela para conseguirlos, especialmente los 7-Up. Usa el globo y regresa para rescatar a tus compañeros.

8: Locomotive



Vigila este espacio, amigo. Prepárate para novedades. Los Bandidos del Virgin Express lo han hecho en el cielo y esperan para disparar sus cosas sobre ti. No les dejes conseguir sus armas primero.

El furgón de cola es un completo montón de montones de cosas. Entra y dispara a los ocupantes del techo.



9: Back to the Wall

"De vuelta al muro" es un paso adelante en el rescate del último compañero. Parecido a "Fuera del muro", las diferencias clave son que hay más ratones lanzadores y arañas y muchos más pinchos. Las novedades están en que hay rayos eléctricos danzantes, la mitad de los spots están escondidos y, las buenas noticias, no hay bonos de tiempo o de energía.

Ya debes estar hecho a buscar y luchar mientras evitas los callejones sin salida. En este nivel hay bastantes, estás avisado.

En la salida, la primera cosa que tienes que hacer es coger los puntos escondidos detrás de los tubos (3). Acostúmbrate a mirar todo, especialmente los tubos. Tienes que bajar, pero los ratones te esperan así que dispara lo más rápido posible. Ahora a la izquierda y abajo.

Sin bonos de energía o de tiempo para recoger, lo siguiente son las banderas. Ya lo sabes.

¿Quieres arriesgar algo de salud por un montón de puntos? La tubería cercana a la jaula esconde dos spots. Corre hacia la jaula y tu colega, luego sube usando las burbujas. Lo has hecho antes por lo que no debería ser un problema. Ahora ve a la izquierda, evitando los pinchos, antes de ir arriba y rebotar a la derecha. En el agujero de arriba hay tres spots más.

Hay tres puntos escondidos tras esta tubería. No los olvides. También hay uno más abajo, pero está defendido por un ratón.

De momento lo que tienes que hacer es acostumbrarte al manejo de este pequeño tipo rojo que puede ser confundido con una peseta, de modo que hazte con la mayoría de las ratoneras. Estas se pueden usar para lanzarlas contra los ratones, pero vigila a las arañas.

Una vez que la playa no tiene más sorpresas, es el momento de ir por el aire. Muévete-salta sobre todos los globos.

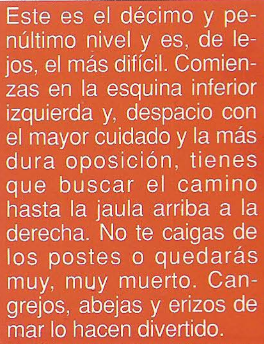
No hay más puntos escondidos en las tumbonas, pero hay dos escondidos tras esta lata de 7-Up.

Igual que en el primer nivel, hace ya tanto tiempo, es mejor limpiar la playa de indeseables antes de intentar usar los globos. Así, mis más excelentes amigos, ve por ellos a la derecha, disparando mientras te mueves.

Sí, es éste, el único, el nivel final de Cool Spot. Ha sido una auténtica montaña rusa. Aunque no es el nivel más difícil, es seguro el más divertido de todos ellos. En el suelo se encuentran pocos puntos; la mayoría de ellos están tranquilamente colocados en el aire. Los dos altavoces son excelentes plataformas para llegar a los globos y los sonidos que emiten son de lo más funky (2 Unlimited estarían orgulloso). Una vez más, controla el mapa y tendrás una buena idea de dónde y cuándo estar, de modo que podrás felizmente enganchar con los globos sin preguntarte a dónde te llevarán. Venga, este es el último nivel. Y si no has podido recoger todas las letras de UNCOLA, esta es tu última oportunidad. Todo lo que tienes que hacer es recoger puntos. Sencillo, ¿no?

11: Surf Patrol

10: Dock and Roll



Este es el décimo y penúltimo nivel y es, de lejos, el más difícil. Comienzas en la esquina inferior izquierda y, despacio con el mayor cuidado y la más dura oposición, tienes que buscar el camino hasta la jaula arriba a la derecha. No te caigas de los postes o quedarás muy, muy muerto. Cangrejos, abejas y erizos de mar lo hacen divertido.

Sube por esta cuerda. Arriba, salta a la derecha y deberías alcanzar otra cuerda. En el otro lado del cangrejo hay un reloj, 30 segundos extra.

Puede parecer que no es la mejor ruta, pero lo es. Un buen salto te llevará a la plataforma donde está el cangrejo. Tan pronto como aterrices dispara tus burbujas como un rayo. No pierdas el tiempo.

En la salida, salta sobre los clavos. En lo alto hay un 7-Up. Las abejas llegarán de todas partes. Despide al cangrejo y a la ostra, luego hazlos pedacitos. Y a otra cosa, mariposa. Un 7-Up sobre dos clavos en lo alto del poste mayor de la derecha.

La mejor forma de llegar a la jaula es subiendo por aquí. En lo alto, usa la gran burbuja para empezar a moverte a la derecha. Ahora tienes que cabalgar las burbujas tan lejos como puedas. No puede ser muy difícil.

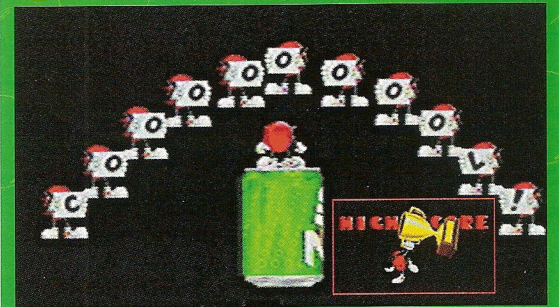
Llegando de ninguna parte, un enjambre de abejas suicidas. Cosas zumbantes con la misión de matar. Sigue disparando, la jaula está cerca.

Con mis ojitos he descubierto muchos spots muy apetecibles. Un buen salto en carrera te llevará hacia todos ellos y te dejará en la plataforma del otro lado.

Hagas lo que hagas, no choques con la ostra lanzadora de perlas y caigas al abismo sin fondo. Puede ser un desperdicio, pero hay una bandera que recoger.

Hay muchos puntos que están colocados en lugares muy oscuros. Lo que encontrarás es que los globos a menudo te llevan a su través cuando los coges. Si no te has dado cuenta, la jaula está a la derecha, pero sigue cazando puntos hasta que llegues al 100%.

¡BRAAAAAVOOO!



¡Bang! ¡Whizz! ¡Zoom! ¡Hurra! ¡Yuppiii! Los juegos siempre tienen un final. Eres tan "cool" como para volverte loco. Has acabado con los cangrejos, aviones, robots, ratones y todo los demás esbirros de Uncool. Tus 11 compañeros cools están libres y has conseguido tus bonos UNCOOL. Estupendo, que empiece la fiesta.

¡¡¡ESTAN LOCOS!!!

Llama a la línea directa de RHINE y dinos cuáles son las respuestas correctas de estas dos preguntas. ¡Anímate! Sólo por llamar participarás en el sorteo de un Mega CD y de una Mega Drive. Es muy fácil, sólo tienes que llamar por teléfono.

Rhine te regala un MEGA CD y una MEGA DRIVE

BASES PARA CONCURSAR

- RHINE Venta por Catálogo concederá ceste mes un premio un 1 Mega-CD y 1 Mega Drive.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo no tienen más que llamar al 906 380 009 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 15 de diciembre y termina el 15 de enero a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

1 ¿De qué película va a aparecer un juego alucinante?

a.- El club de los poetas muertos
b.- Aladino
c.- El regreso de Papá Noel

2 ¿Cuál es la mejor forma de comprar por correo?

a.- Haciendo el pedido a una empresa de Australia
b.- Comprarle al correo del Zar
c.- Llamando a RHINE Venta por Catálogo

YA LO SABES, LLAMA AL

906 380 009

El precio de la llamada es de 64 ptas. (IVA no incluido) por minuto diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

¿Te atreves con SEGA XS?

¡¡¡TEN CUIDADO!!!
Los tipos más duros no han podido soportarlo...y es que SEGA XS es muy fuerte.

Mapas completos, soluciones alucinantes, trucos bestiales y códigos totales...
SEGA XS es pura dinamita y puede explotar en tus manos.!

Ahórate 1.000 Ptas suscribiéndote ahora mismo a tu revista.



INTENTALO Y NO TE PIERDAS SEGA XS

Deseo suscribirme a la revista SEGA por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas

Nombre ____________ Apellidos ____________
Calle ____________ Nº ________ Teléfono ____________
Población ____________ Provincia ____________

(Para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

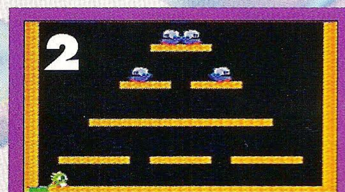
Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.
☐ Giro postal: Avantgarde Publicaciones, S.L.
c. Córcega, 267, pral., 2ª
08008 Barcelona

Fecha ________ **Firma** ____________
Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
c. Córcega, 267, pral., 2ª
08008 Barcelona

Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Avantgarde Publicaciones, S.L.



Coge todos los Windups de las burbujas, pero no los revientes, espera al monstruo. Asegúrate de tener al enemigo dentro de una burbuja. Aparecerá una puerta y conseguirás puntos y premios.



Este nivel se puede acabar instantáneamente saltando a la segunda plataforma, haciendo burbujas y aplastando a los enemigos en un movimiento. Los primeros niveles no suelen ser un problema.



Este nivel es tan simple como los otros. Mézclate con ellos, juega con ellos o, simplemente, hazte con ellos. Hay muchos más en el lugar de donde vienen. Usa el agua para atrapar a los enemigos.



En el nivel seis verás la llegada del lanzador de rocas. Puedes utilizar la misma técnica que antes, pero ten cuidado con el poder del enemigo.



Hay dos formas para completar este nivel: puedes esperar en la salida a que caigan los Windups o puedes dejarte caer por el agujero de abajo y saliendo arriba, esperando a que aparezcan los Windups.



Como en el nivel tres puedes utilizar las dos técnicas para destruir a los Windups. No importa que eches una ojeada a los objetos que van apareciendo.

TRUCO

Todos los códigos se deben introducir en la pantalla de opciones con el selector en Password. Aprieta el botón Pause y mete el código. Para ver todos los iconos disponibles: ULDLDUUL



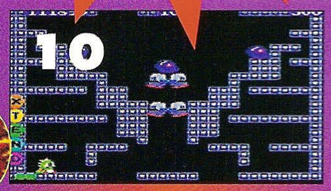
Sólo lanzadores de rocas en este nivel, todos armados con los más modernos misiles. Lo mejor es quedarse en la parte de abajo y moverse sólo para evitar a los enemigos.



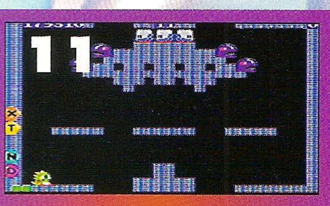
Salta al centro de la segunda plataforma y dispara a derecha e izquierda evitando las rocas. Verás muchos bonos en la plataforma de arriba a la izquierda, prepárate a cogerlos.



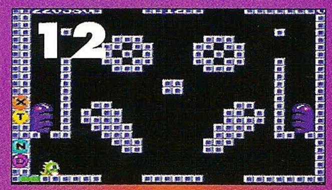
Hay varias burbujas que flotan hacia abajo en varios niveles; tienen agua, fuego y luces. Explótalas mirando al lado contrario y volarán para matar enemigos.



En este nivel podrás obtener tu primer Crystal, de modo que vigila la puerta que te llevará al otro lado. Aquí podrás encontrar un montón de puntos.



El medio más eficaz es saltar hacia abajo por el agujero que lleva a la parte alta y esperar en el medio. Golpea a las burbujas por los dos lados al mismo tiempo y evita los ataques de los Monsters.



Los Monsters son unos bichos muy astutos y rápidos, especialmente cuando topan con paredes. Tendrás que ser más rápido. Trepa a lo alto de las columnas al tiempo que arrojas burbujas.

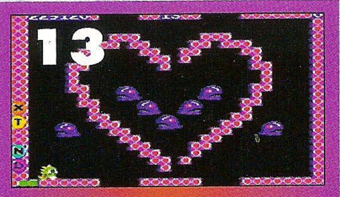


No tienes ni idea de la cantidad de jugadores de Master System que ha aceptado el reto e intentado terminar Bubble Bobble... y que ha fallado. No sólo por sus 200 niveles y por sus cada vez más difíciles puzzles, sino también porque es un auténtico jeroglífico en el que tienes que descifrar los mensajes de las habitaciones para encontrar nuevas pistas. Ahora, para todos los fieles a Master System, presentamos la solución completa, incluyendo todos los niveles, claves y, ¡cómo no!, todos los códigos y pistas. ¡Sega XS marca la diferencia!

MASTER SYSTEM

BUBBLE BOBBLE





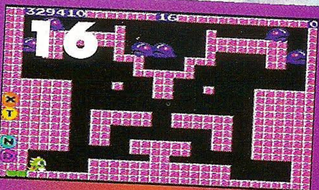
Acaba primero con los dos tipos que están en la parte de fuera. Al resto los puedes atacar utilizando la poción mágica si puedes llegar a ella antes de que desaparezca.



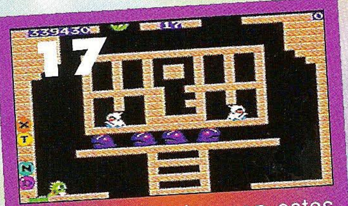
Baja por el agujero como antes y espera en el medio de la parte alta de la pantalla. Podrás utilizar la Cross of Thunder que flota por ahí.



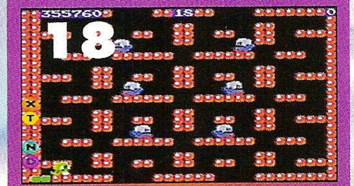
Las burbujas de agua son tus mejores armas en este nivel. Salta hasta la parte alta evitando a los lanza-rocas. Coge una burbuja de agua y estarás salvado.



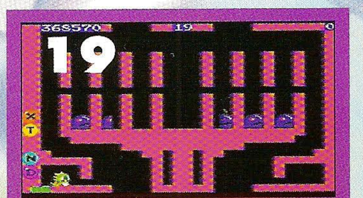
Otra vez los monstruos hiperactivos. Dispara desde tu refugio, aunque tendrás que salir hasta la parte de arriba para acabar con el último.



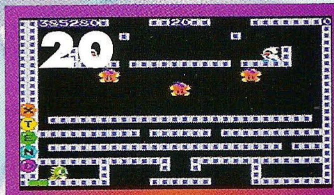
Salta para acabar con estos monstruos y luego baja por el agujero. Las burbujas de luz colocan un cerrojo cuando las aplastas. Ve por el otro lado para esperarlas.



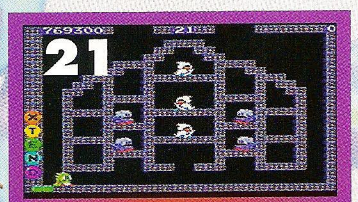
Este nivel es un poco complicado, pero se puede pasar fácilmente si lo haces por arriba. Una vez más quédate en el medio de la pantalla esperando a los Windups.



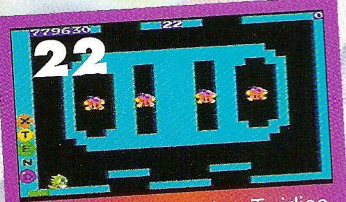
Otra vez estos bichos. Pero tienen su propia forma de salir de sus túneles. Lo mejor es matarlos cuando salgan por la parte superior.



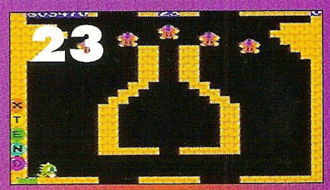
Cuidado con los Twirlies. Salta a la cuarta plataforma, captúralos y aplástalos. Busca la salida rebotando en las burbujas. A la primera oportunidad, dispara a los lanza-rocas.



Ve arriba y espera en el medio. Los fantasmas salen de uno en uno, de modo que dispárales uno tras otro.



Para acabar con los Twirlies atrapados lo mejor son las burbujas de luz. Salta a través de ellas mirando hacia el lado opuesto al que quieres atacar.

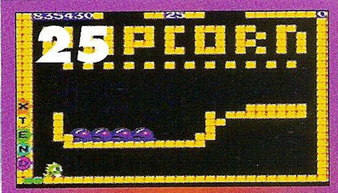


Espera a que los Twirlies bajen y luego atácales rápidamente. Los Twirlies atrapados flotan hacia abajo de la botella. Explótalos a tu gusto.



Aquí hay muchos puntos. Si la pantalla parpadea verás un bonus, si no, salta a la plataforma del centro y dispara a ambos lados para coger a todo lo que da vueltas.

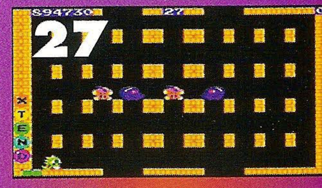




Tienes que golpear unas cuantas burbujas para cabalgarlas. Pulsa arriba y salta sobre las burbujas hasta que llegues arriba. Utiliza las burbujas de fuego para acabar con los enemigos de abajo.



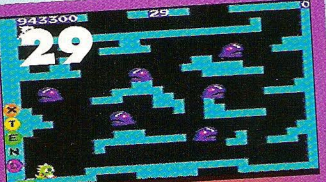
Brinca hacia arriba inmediatamente para llegar hasta los fantasmas. Usa las burbujas de fuego que hay arriba para matarlos. Salta sobre dos burbujas y desciende hasta el fondo.



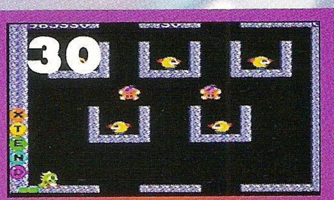
Ve a la parte alta y colócate entre dos agujeros. Ahora puedes disparar a derecha e izquierda para coger todo, luego baja por el medio para disponer de ello. Sencillo.



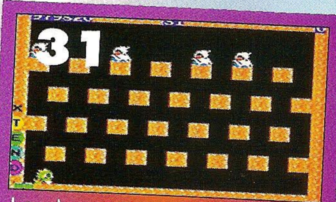
Ve a la derecha y espera en la parte de abajo del pasaje vertical a que lleguen los lanza-piedras.
Una Lightning Cross puede aparecer en tu ayuda.



Cuando captures todos los monstruos, ve arriba y ponte en el borde para matar a los lanza-rocas.
Los enemigos de arriba se matan con luces.



Burbujea y aplasta a los dos osos giradores, luego usa las burbujas de luz para librarte de los Springers. Salta desde arriba hacia abajo, aplastando las burbujas al caer.

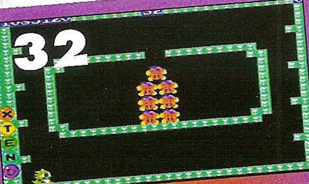


Los lanza-rocas bajarán rápidamente contra ti. Quédate a la izquierda y salta sobre las cornisas, disparando a medida que subes. Déjate caer y repite la operación hasta acabar con ellos. Evita las rocas saltando.



PASSWORDS

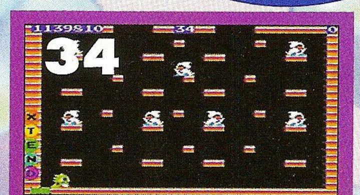
Este password te permite acceder a cualquiera de los 200 niveles y con todos los iconos: 9S5CLNN3



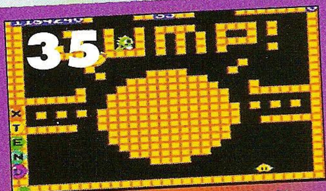
Lo mejor que puedes hacer es enfrentarte al peligro y saltar dentro del agujero cuando estén en un lado. Mata a cuantos puedas y correr a los lados para evitarlos.



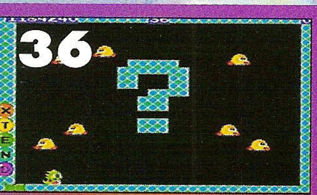
Cae por el agujero y dispara a los que están en lo alto; luego salta por las paredes hasta el borde de los agujeros para acabar con los atrapados dentro. Utiliza burbujas de fuego para acabar con los del canal de la derecha.



Cuando los lanzadores caigan ve al medio y salta para evitarlos. Luego puedes ir abajo a un lado para disparar o al centro para lanzar las burbujas de luz que recoges en el fondo.



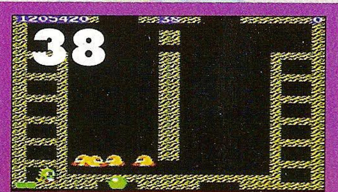
Acaba con los monstruos libres (los dos que están atrapados en los lados son ligeramente más difíciles). Sube sobre burbujas hasta el techo. Ve al lado derecho y, mirando a la pared, dispara y salta al mismo tiempo. Ahora, dispara a los monstruos de los lados.



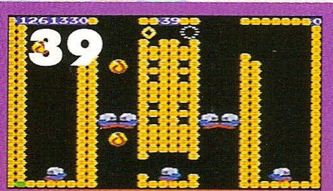
Al empezar ve al medio y dispara a los Springers a derecha e izquierda.
Tendrás que ser rápido porque si no se lanzarán sobre ti para comerte.



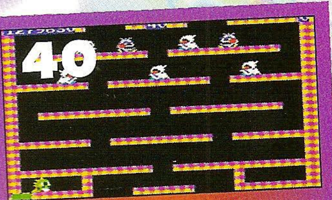
Otra vez, dispara y aplasta a todos los monstruos libres. Salta y acaba con el monstruo atrapado abajo a la izquierda, luego entra en su encierro y salta y dispara a la derecha para capturar al resto.



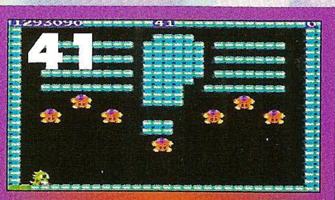
Salta hasta arriba y, con habilidad, cae por un lado para coger una burbuja de fuego. Salta otra vez para coger una burbuja que flota por ahí. Cuando acabes con los Springers de un lado ve a por lo otros.



Mata al monstruo de tu tubo. Sube sobre las burbujas para coger a los monstruos que caen. Déjate caer para aplastarlos y captura al monstruo del compartimento del centro. Usa las burbujas de fuego para el resto.



Salta a la parte de arriba y espera en el medio a los lanzarocas.
Mátalos, pero atento a los demás que se acercan serpenteando.



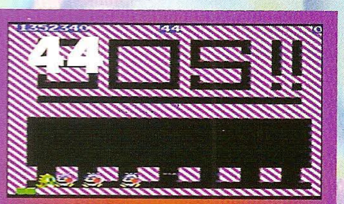
Muévete de derecha a izquierda por abajo, disparando a los Twirlies. Aplástalos rápidamente ya que no estarán quietos mucho tiempo. Si uno se queda atrapado arriba, tendrás que subir a acabar con él.



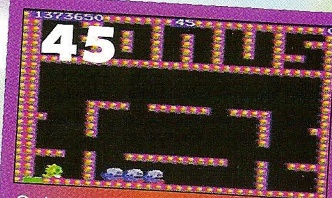
Los lanza-fuegos van hacia arriba.
Síguelos y haz una escabechina con tus burbujas.
Salta a través de las paredes para disparar.



Espera abajo para disparar a cualquiera que se atreva a acercarse y usa las burbujas de luz para hacerte cargo del resto.
Baja para coger a los que están más arriba.



La velocidad es esencial aquí ya que los lanza-fuego están a tu derecha. En cuanto se muevan, dispara tan rápido como puedas y recuerda que no puedes disparar a través de las piedras.



Salta rápidamente al agujero de la derecha.
Desde ahí puedes capturar a todos los monstruos; aplastarlos es una mera formalidad.



Mantente justo debajo de la fila de Springers y cógelos de uno en uno. No deberías tener problemas. Baja si las cosas se ponen muy difíciles.



Billete directo para el próximo nivel. Olvídate de los malos y ve directo a por la salida. Te llevará a una sala del tesoro donde ganarás botas de velocidad y puntos.



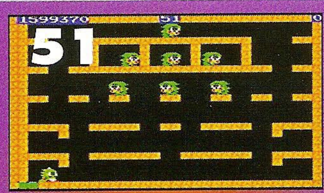
Ve hacia arriba a toda velocidad y consigue los poderes de la cruz. Desde ahí, dispara llamas a derecha e izquierda. Salta para evitar las rocas lanzadas por el Super Lanzador de Rocas y aplasta la burbuja en cuanto esté atrapado.



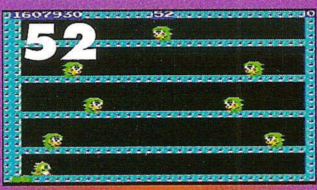
Ve al saliente de un lado de la mariposa, salta hacia arriba desde aquí mientras disparas burbujas para atrapar a los Twirlies. Ve al otro lado y haz lo mismo.



La puerta al cristal azul aparecerá en seguida. Ve directamente a ella. Una vez en la habitación, coge el cristal para ir al siguiente nivel.



Los Drunkhards se mueven errática y velozmente y obligan a reacciones rápidas para cogerlos de uno en uno. Cada uno lanza botellas de vino si te acercas.



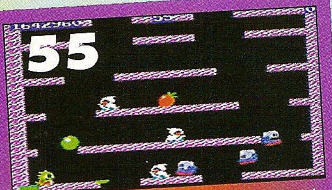
Salta para coger a los Drunkhards de cada nivel, aplástalos antes de que floten hacia arriba. Si esperas demasiado se juntarán todos arriba y será más difícil atraparlos.



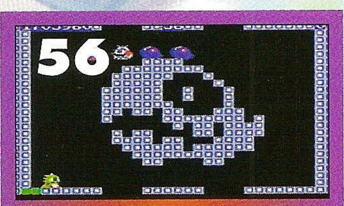
Puede utilizar burbujas de agua y de luz para acabar con los Twirlies o puedes esperar en lo alto de cada columna y dispararles desde aquí.



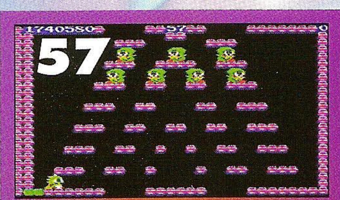
Comienza saltando al pequeño saliente del centro y captura a los cuatro Drunkhards. Ve a la izquierda o a la derecha y toma una burbuja hacia arriba. Salta al saliente y mata a los enemigos.



Quédate donde estás al principio y dispara a los resbaladizos chupones en cuanto estén a tiro. Salta a los salientes para disparar a los otros.



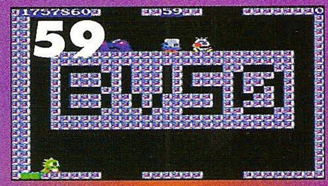
Muy parecido al anterior. Quédate donde empiezas y dispara a los monstruos cuando se acerquen.
Si se pierde alguno, baja hasta arriba y cógelo cuando caiga.



Empieza por sentarte entre los dos agujeros del suelo, dispara burbujas a derecha e izquierda rápidamente y aplasta a los enemigos. Cae hacia abajo si se acercan mucho.



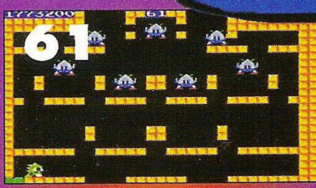
Quédate en la parte de abajo a la izquierda y dispara a los monstruos. Probablemente agarres al primero, pero atraparás al resto.



Dispara a los malos cuando bajen, luego cae por el agujero hasta lo alto y ve abajo al canal de la derecha o de la izquierda para atraparlos cuando se muevan deprisa.



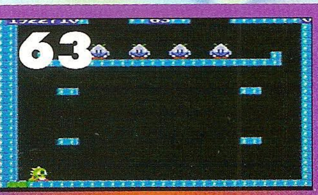
Inmediatamente ve a la derecha y cae por el agujero para evitar el fuego invasor. Espera en lo alto hasta que aparezcan y síguelos, agarrándolos de uno en uno.



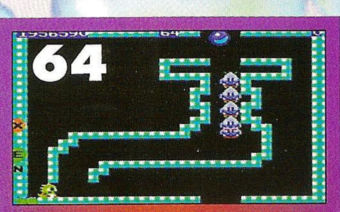
Cae otra vez al principio del nivel. Espera en el bloque del medio y burbujea todo lo que se acerque.
Recuerda, los Space Invaders disparan hacia abajo.



Espera en lo alto a que los Drunkhards vuelvan después de caer una vez. Burbujéalos y aplástalos rápidamente. Los Space Invaders continuarán bajando de modo que cógelos.



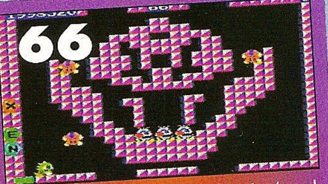
Todas las burbujas se paran cuando las disparas. Empuja una contra la pared, salta sobre ella y luego sobre el saliente. Empuja otra para poder saltar otra vez. Busca la plataforma pequeña sobre ti y dispara a los invasores.



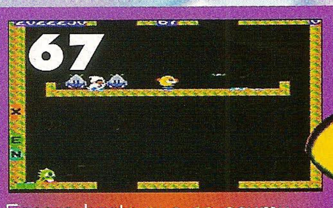
Salta dentro del grifo y burbujea a todos los invasores que vayan contra ti. Aplástalos todos juntos para lograr más puntos.



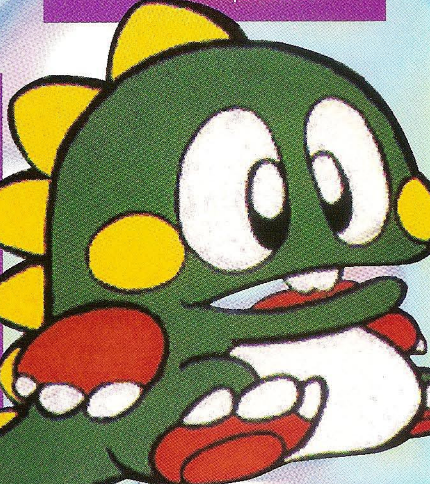
Cae a lo alto y usa las burbujas de agua para acabar pronto con los malos.
Ten cuidado con no mojarte y siempre quédate arriba.



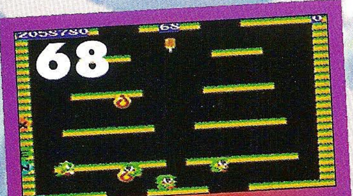
Captura a los Twirlies y baja al centro justo sobre los monstruos, desde donde podrás agarrarlos o burbujearlos. Puedes necesitar saltar a la derecha y disparar a todo.



Espera hasta que se acumulen muchas burbujas de fuego en lo alto, luego salta por el agujero para aplastarlas y matar a los malos. Podrás sorprenderte, pero no morir.



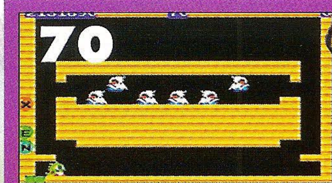




Si te colocas en la plataforma central inferior podrás vencer a casi todos tus enemigos. Después puedes saltar arriba lanzar tus burbujas para acabar con los demás.



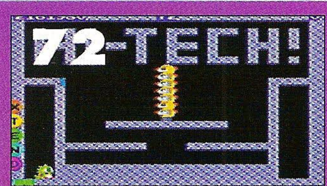
Los Springers y los Drunkhards bajarán rápidamente, dispárales y sal corriendo porque no se estarán mucho tiempo quietos.



Salta y burbujea dirigiéndote hacia la izquierda, cuando llegues al extremo siéntate allí y dispara a tus enemigos al corazón.



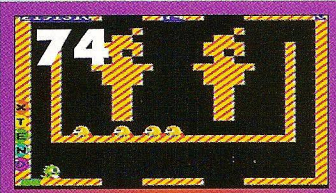
Espera en el fondo para matar a los dos Twirlies. Para acabar con los dos monstruos debes salir de entre las dos columnas, para ello sopla y asciende en tus burbujas, y una vez arriba podrás aplastarlos.



Burbujea para subir por la pared hasta arriba, ten cuidado con las letras porque tratarán de capturarte. Una vez arriba sigue hacia la derecha y aterrizarás en la plataforma superior donde te encontrarás con los Springers.



Ve directo hacia arriba y utiliza el agua y las burbujas para acabar con todos los malos. Necesitarás saltar las paredes para acabar con alguno de los monstruos.



Puedes saltar hacia arriba y acabar con todos los Springers o bien puedes saltar al fondo de la pantalla y quedarte en un rincón esperándoles.



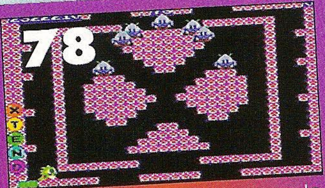
Según bajan los Drunkhards burbujéalos sin parar y salta rápidamente para matarlos antes de que retrocedan.



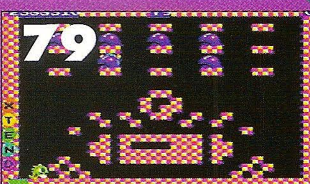
Dirígete hacia arriba y captura a los Space Invaders, luego burbujea al Springer y al Rock Thrower. Tendrás que arriesgarte, menos mal que sólo son dos.



Primero acaba con los Space Invaders y luego espera a los demás para poder burbujearlos sin problemas. Ten cuidado con las ballenas azules porque pasarán rozándote a toda velocidad.



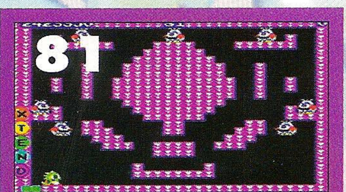
Nada más empezar pasa por la abertura para llegar hasta arriba. Espera en la plataforma superior y comprueba por qué abertura descienden los Invaders antes de burbujearlos.



Todo es cuestión de atraparlos, si es que puedes... No hay ningún truco para hacerlo excepto seguirles y dispárarles en cuanto tengas la menor oportunidad, seguidamente entra en la sala del tesoro.



Tienes que saltar sobre los cabezas de piedra mientras tengas el poder de las burbujas de luz. Para que sea efectivo, salta desde arriba a las paredes, presionando el disparo para soltar la luz. Repite la operación para capturar al boss.



Burbujea a los dos lanza-fuego cuando salgan y aplasta la burbuja mientras flota por la pantalla. Salta hacia los dos malos atrapados, siéntate en el saliente y dispara.



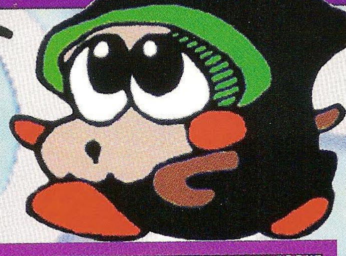
Antes de nada, flota en cualquier dirección y líbrate de los Space Invaders de arriba. Luego cae y salta para atacar a los Drunkhards del fondo, donde están atrapados. Espera a que salgan los demás y dispara según bajen.

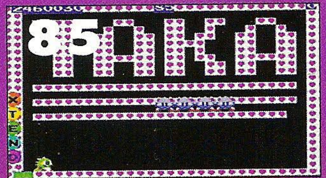


Este nivel necesita una combinación de disparo y movimiento rápidos. Debes seguir y disparar uno por uno a cada Drunkhard hasta que acabes con todos, luego burbujea y flota a la izquierda para llegar al hueco del Invader. Burbujea contra la pared para capturarlo.

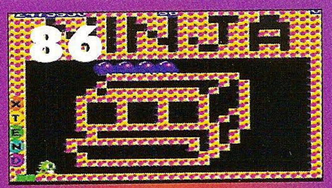


Ve a lo alto, evitando a los Invaders, y espera en el bloque central. Siéntate en el borde y dispara a derecha e izquierda a los Invaders que pasan.





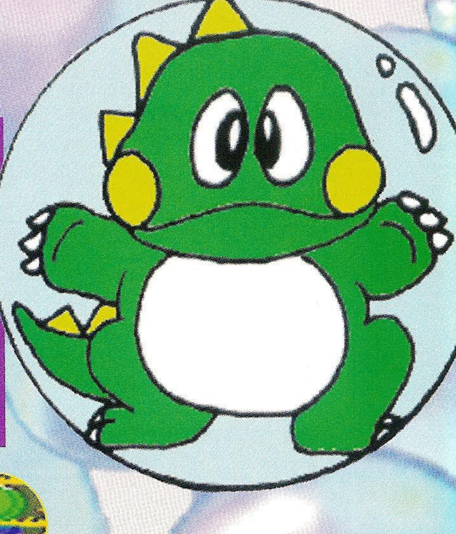
Echate a la derecha para evitar la primera ráfaga de disparos y espera a que los Space Invaders desciendan para cazarlos. Cada invasor dispara un láser hacia abajo. No te dejes atrapar.



Espera debajo de la parte izquierda del saliente de abajo mientras la fila de monstruos baja. Tienes que llegar arriba antes de que escapen.

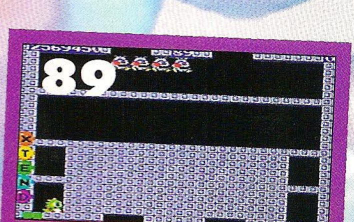


Espera a los Twirlies hasta que se bloqueen arriba a la izquierda, cae hacia arriba y colócate en una posición en la que puedas atacarles sin peligro.

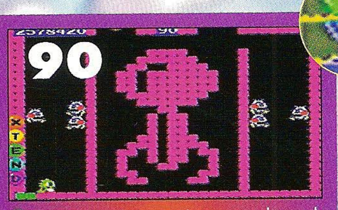




Los Windups se bloquearán inmediatamente en la columna central. Puedes usar las burbujas de fuego para matarlos o bien disparar a través de la pared de abajo a la izquierda cuando salten.



Necesitas estar atento en el momento del salto, de modo que llegues al saliente de arriba. Los lanza-fuego están en la parte opuesta, dispara como un loco.



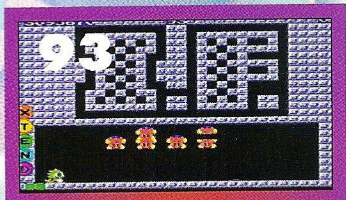
Para superar este pasaje, el principio es complicado. Tienes que saltar y disparar a los malos antes de que se muevan. Luego, flota hacia arriba y espera hasta que aparezca una puerta. Entra y recoge el último cristal.



Los Twirlies cruzarán en formación por el medio, espera a la izquierda para dispararles y luego a la derecha para capturar al resto.



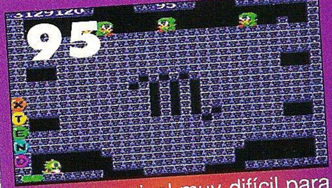
Salta a través del muro para caer hacia arriba. Ve hasta el fondo a la derecha y salta a través del muro para volver a caer. Ve al saliente izquierdo para burbujear a los monstruos.



Quédate a la izquierda y espera a que los Twirlies lleguen hasta ti; tendrás tiempo para burbujearlos.
Un nivel muy fácil.



Muévete de derecha a izquierda y usa las burbujas de luz para acabar con los bichos. Usa las burbujas para trepar a las aberturas del centro.



Este es un nivel muy difícil para un solo jugador, para dos no lo es. El segundo jugador flota hasta arriba a la derecha, se sienta en el saliente y burbujea a los Drunkhards.
Con un solo jugador sólo queda la esperanza.

Iconos Vitales

Absolutamente todos son necesarios para acabar este épico juego. Están repartidos por todo el juego en varios niveles dándote la oportunidad de perder alguno de ellos. XS no te dejará tirado.



El segundo de los objetos a conseguir está en el nivel 50. La puerta aparece y tienes que entrar antes de que completes en nivel.



El último de los tres cristales está detrás de la puerta del nivel 90. Asegúrate de no perderlo. Sé que no lo harás pero es mejor avisar.



El primero de los objetos es el cristal rojo. Tienes que entrar por la puerta del nivel 10, saltar y agarrar esta bola.



La vela es vital para que seas capaz de ver algo más allá del nivel 145. Tienes que matar a todos tus enemigos con las burbujas de fuego para que salga la puerta.



El espejo azul es curioso, porque necesitas primero el espejo negro para conseguirlo. Este forma un agujero negro que chupa todo y te lleva a una habitación donde está el espejo azul.



El espejo verde es un misterio. Puede aparecer en el nivel 195, sin embargo es difícil conseguirlo.



El primer espejo está en el nivel 135. Como con todos los iconos tienes que cruzar la puerta de una habitación con un espejo en un pedestal. No mates a todos los enemigos inmediatamente.



Esta llave abre todas las puertas desde el nivel 115, por eso es muy importante que consigas este objeto. Si no será difícil que ganes.

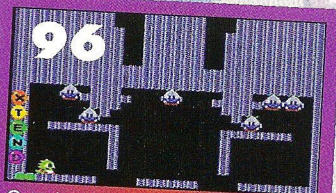




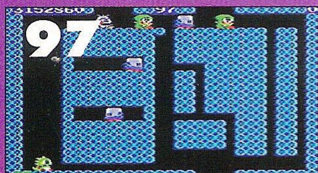
Mitad del Camino



No te emociones, sólo estás a medio camino. Esto es sólo un aperitivo de lo que está por llegar, piensa que en otros cien niveles serás el rey. Has sido convertido en un juguete por la bruja del bosque que tiene cautivos a tu novia. Ve a por ella.



Cae hasta el fondo y deja que los Space Invaders hagan lo mismo.
Vuelve a caer, pero disparando según les veas.



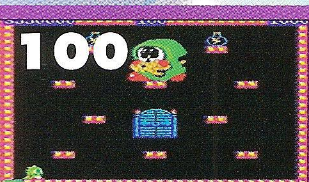
Cae hacia arriba, mientras los malos descienden. Usa las burbujas de agua para acabar con ellos. Necesitarás burbujas de salto, dentro del muro donde están los dos Windups atrapados que debes capturar.



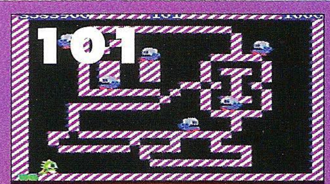
Espera a que los demonios se bloqueen a sí mismos (lo harán), entonces cógelos uno a uno. Salta a través de los muros para cogerlos y mira a las botellas.



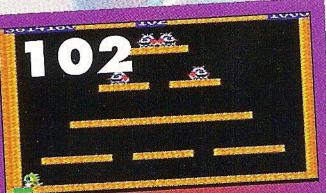
Salta hacia arriba para coger los dos monstruos a través de la pared. Flota y usa las burbujas de fuego para matar a los Springers, salta al otro lado para coger a los demás monstruos.



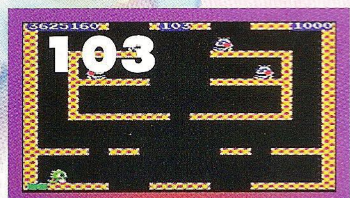
Hora del guardián. Salta hacia la poción de luz, cógela y salta hacia abajo mirando a la pared y lanzando luces contra el Ghoul. Puedes detener las botellas que lanza con las luces. Continúa con el proceso hasta que esté atrapado.



Burbujea a los dos Windups que hay sobre ti. Salta a la plataforma del medio, utiliza aquí los Windups, salta a los salientes de los dos enemigos bloqueados y cógelos.



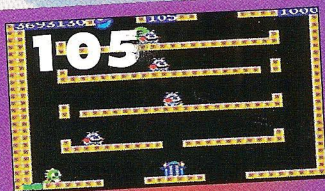
Ve al centro del suelo y dispara a cada lanza-fuego cuando caigan.
Ve arriba para aplastarlos. Un nivel sencillo.



Ve a la plataforma central del suelo. Ve al borde derecho mirando a la izquierda, dispara burbujas a los cuatro sprites cuando caen.



Muévete a la derecha desde el inicio (no saltes) y burbujea en los agujeros para capturar a los lanzadores. Puedes querer saltar sobre los salientes al principio y burbujear al monstruo.



Salta de abajo a arriba y captura a los perdidos. O, como se ve aquí, salta dentro de la puerta para conseguir mogollón de puntos.



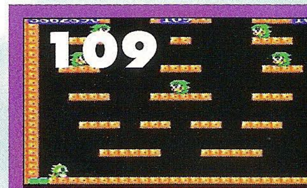
Salta de abajo a arriba y dispara a las hadas giratorias antes de que te cojan.
Aparecerán muchos bonos en lo alto.



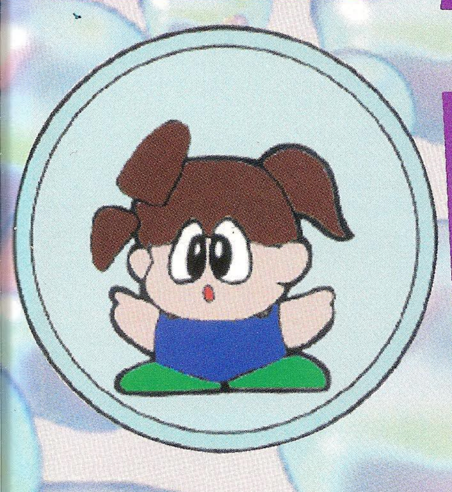
Salta al saliente central del suelo y quédate en la parte de la izquierda mirando a la derecha. Burbujea a los Drunkhards cuando caigan.

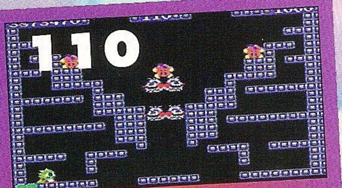


Salta a la segunda plataforma, siéntate en la parte izquierda y dispara tan pronto como los Drunkhards lleguen a tu altura.

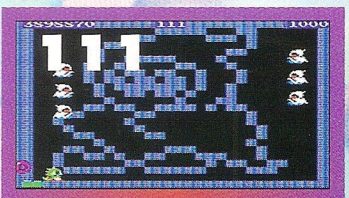


Espera en el suelo justo bajo el agujero de arriba.
Los Drunkhards caerán para matarte.





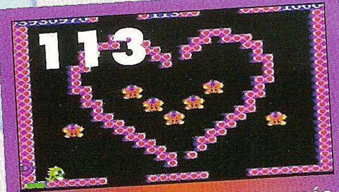
Ve a la derecha y espera en el agujero para coger a los cuatro monstruos que descienden. Puedes entonces caer a lo alto para usar las burbujas de agua y matar al resto.



Encontrarás que los fantasmas se bloquean pronto.
Salta y cógelos, burbujea a los despistados y no te dejes atrapar en la estructura.



Sube en uno de los dos "ojos" y salta de uno a otro para acabar con los Twirlies cuando escapen de los canales.



Salta a uno de los puntos más altos del corazón y revienta las burbujas de agua cuando floten para encargarte de los Twirlies. Apunta el agua contra el corazón.



Flota a través del agujero hacia arriba y burbujea a los Twirlies. Puedes disparar a los dos Drunkhards desde aquí, pero con un poco más de astucia.

Códigos de las Habitaciones

La clave para resolver los códigos de las salas del tesoro es mirar a las letras de la parte alta de la pantalla, que te dirán cuál es cada símbolo. Una L del revés, por ejemplo es el código para izquierda en el joypad. Mete estos códigos para una variedad de efectos.

Mete todos los códigos en la pantalla de opciones con el selector en password y el juego pausado. R, U, U, U, B, B y J te darán dulces.

B representa el botón de burbujas y J indica el botón de salto. Este código te da una vida extra. Teclea R, L, L, R, U, D, D y R.

Este es más grande de lo normal y hace más que lo normal. Teclea D, J, L, B, B, D, J, J, L, D, L, D, B, J, B y B.

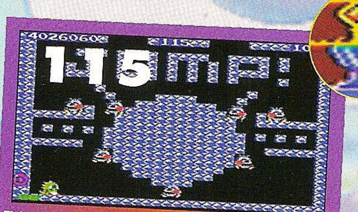
Para empezar con los últimos zapatos, mete este código: L, U, L, R, R, L, L, D y R.

Este te da algunas melodías simpáticas para escuchar, permitiendo la selección de músicas. J, J, L, B, J, R, J y L.

Para ganar la pluma de pavo, botas de velocidad y algunos caramelos, utiliza este código: B, L, D, U, B, U, B y U.

Para conseguir un calzado extraordinario debes introducir el código siguiente: L, U, L, R, L, L, D y R.

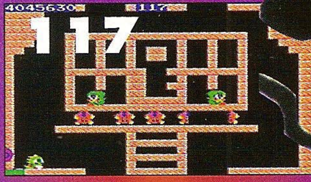
Caminar descalzo y sin plumas no es una buena idea. Consigue ambos presionando L, L, B, R, D, B, D y L.



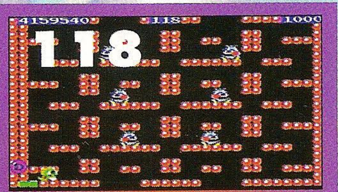
Dispara a los dos lanza-fuegos de abajo, muévete exactamente al medio, salta y dispara al mismo tiempo. La primera burbuja no se mueve, la segunda flota hacia arriba. Salta para coger los de en-medio. Ve a la puerta del final para conseguir la llave y no falles.



Espera a que los monstruos bajen antes de ir a lo alto a través del agujero y dispara; burbujear a ambos lados para capturar a quien pase. Sé rápido en aplastarlos.



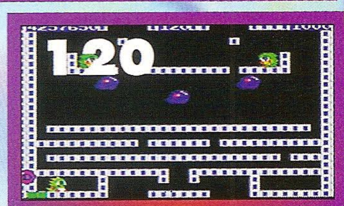
Ve a lo alto y pasa por el agujero cuando los Twirlies caigan. Salta hacia abajo cuando algunas burbujas de luz se coloquen al nivel de los Drunkhards, esto los matará. Cuando estés abajo, dispara a los Twirlies de un lado y ve al otro a por los demás.



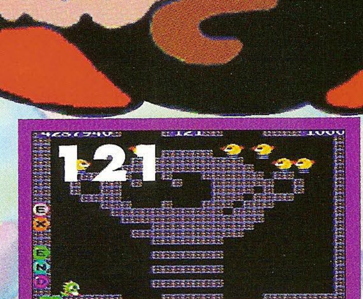
Ve a lo alto y espera en la columna de la derecha o la izquierda para disparar a los lanza-fuegos que caen. Usa las de agua cuando sea posible.



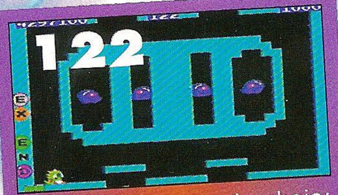
Cae hacia arriba y espera al fondo a la izquierda. Burbujea a los Twirlies y aplástalos cuando se reúnan en el centro.



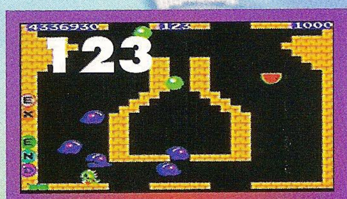
Salta a por los monstruos, dispara a los lados, espera en el saliente y dispara a los Drunkhards.



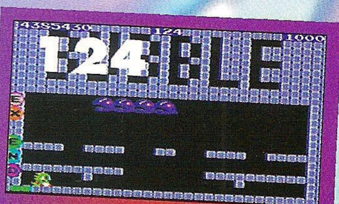
Quédate donde estás para disparar a todos los Springer que se acerquen. Cuando el resto llegue a lo alto, ve allí y prepárate para disparar a derecha e izquierda.



Salta de arriba hacia abajo; aplastando las burbujas de luz contra el centro ocupándote de los monstruos atrapados. Mira al lado contrario al que quieras mandar la luz.



Burbujea a los monstruos cuando vuelen a tu alrededor, luego aplástalos juntos en la chimenea.



Ve a la derecha, hasta el agujero y dispara a los monstruos cuando se acerquen. Aquí estarás a salvo.

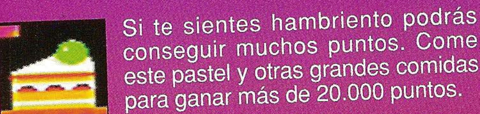


Si aplastas una burbuja de fuego en la primera plataforma, los Twirlies morirán en cadena por el impacto.



Objetos y Bonus





Si te sientes hambriento podrás conseguir muchos puntos. Come este pastel y otras grandes comidas para ganar más de 20.000 puntos.



Los paraguas son muy útiles porque te permiten bajar siete niveles a la vez. No lo cojas si ya has conseguido un icono vital.



Las botellas de pociones se encuentran al azar en el juego y te llevan a un nivel con muchos puntos. Cógelo rápidamente cuando el reloj esté contra ti.



Se llega a todas las salas secretas, salas de bonos y salas con iconos vitales a través de esta puerta.



Esta es el Hada. Da vueltas a tu alrededor una vez que has conseguido la pluma de pavo y matará a todo lo que encuentre.



Los necesarios e importantes Pentagramas te dan una vida extra cuando te los comes.



Los paraguas rojos te ayudarán durante varios niveles, pero no demasiados, lo mismo que los azules del mismo tipo.



La amarilla Cruz del Trueno se encargará de tus enemigos cuando te la comas por medio de grandes cerrojos luminosos.



El agujero negro puede chupar todo una vez que te has comido el Cristal Oscuro. Conseguirás el espejo azul por medio de él.



Otro gran bocado para conseguir cantidad de puntos. Este aparece después de que te has comido el Bastón Mágico.



El Libro de la Ventisca crea una espiral que destruye a todos los enemigos de la pantalla y deja puntos de bonificación.



La Bomba habla por sí misma. Destruye a todos los sprites que están lo suficientemente locos como para estar a la izquierda de la pantalla.



Agua por todas partes.
Se inicia la inundación con la Cruz del Trueno.



Un cráneo que parece decir "cógeme" es curioso y puede dar mala espina, pero es bueno cogerlo.





Una poción arcoiris te llevará a la pantalla de bonos, evitando el tener que completar la parte final del nivel. De esta forma te lleva a una sala llena de pequeños arco iris cada uno de los cuales te da los puntos para conseguir la mejor puntuación.



El tercero de los paraguas es el amarillo, que te acompaña cuatro niveles. Un útil objeto si quieres completar el juego rápidamente.



Esta es la muy azul Cruz del Trueno que arrasa el nivel como una tormenta y una inundación combinadas. Muy fuerte.



Un nivel de bonos, lleno de girasoles cada uno con muchos puntos para ti y con salas de bonos es lo que consigues al comer la botella de la poción.



El Libro de la Muerte que se ve aquí, sacude y estremece el lugar, haciendo que caigan los monstruos.



En todo el juego encontrarás burbujas con letras. Si consigues juntar las que deletrean EXTEND ganas otra vida.



El Collar Mágico libera potentes bolas de energía. Estas destruyen toda la vida del nivel, excepto la tuya, claro.



Aha, la Sala del Tesoro. Generalmente aparece tras una puerta antes del nivel del Guardián. Puedes ganar velocidad y potencia para ayudarte a ganar al boss.



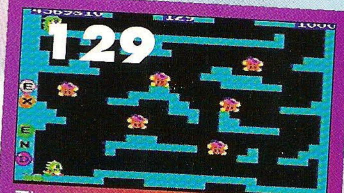
Salta al agujero de la izquierda del rectángulo, los lanza-fuego están atrapados. Salta en el agujero de la pared y burbujea para cogerlos a todos.



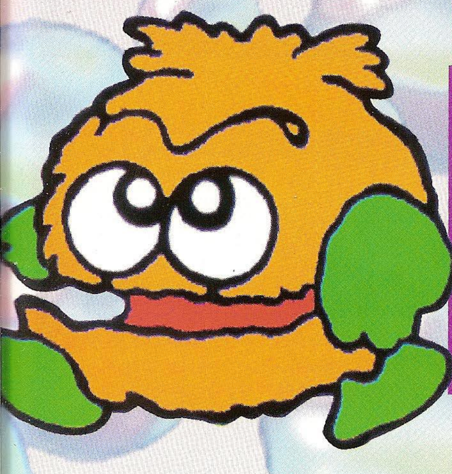
Sal del agujero en que estás inmediatamente. Ve con una burbuja arriba a la derecha y coge a los Drunkhards. Sube por la escalera y déjate caer para aterrizar en el saliente. Puedes coger a los Twirlies desde aquí y caer otra vez para disparar a los invasores.

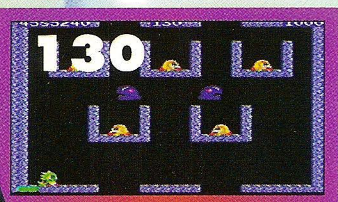


Ve a la derecha a la entrada del canal y dispara sin parar cuando los Drunkhards vayan por ti.



Tienes que disparar a los Twirlies. No es difícil pero sí un poco aleatorio.
El Drunkhard de arriba es muy fácil usando las burbujas de fuego.

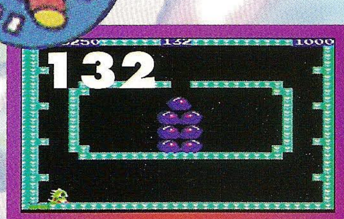




Salta por el agujero hacia arriba y usa los rayos para disponer de los Springers atrapados. Mejor si lanzas burbujas a los monstruos.



Cuando comienza el nivel, corre a la derecha y sube a los bloques.
Ahora cae y dispara a placer contra los Drunkhards. No estés abajo mucho tiempo.

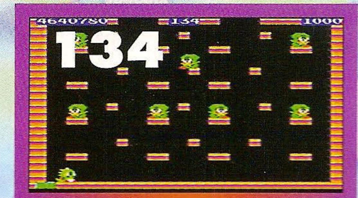


Sube hasta la salida de arriba del recinto de los monstruos y dispara cuando salgan.
Salta hacia abajo para aplastarlos.

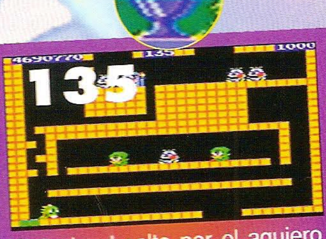




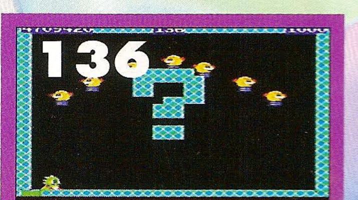
Tienes que atrapar a los monstruos de uno en uno con la ayuda de los rayos, pero no dejes que los cojan las ballenas que vienen de abajo.



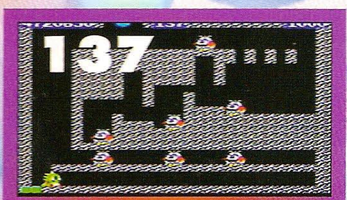
Espera abajo al ejército de lagartos de botella que te busca. Dispara y aplasta a la mitad, luego salta para evitar las botellas. Cae otra vez para coger al resto.



Calcula el salto por el agujero para evitar a los lanza-fuego. No te demores, entra por la puerta para conseguir el primer espejo.



Dispara a los Springers cuando bajen.
No podrás aplastarlos a todos a la vez, pero sí cuando estén abajo. El único problema es que son más rápidos que tú.



Mata todos los lanza-fuego que están en la pantalla. Salta y burbujea al más bajo de los atrapados. Salta para aplastarlo, ve directo a por los otros dos.



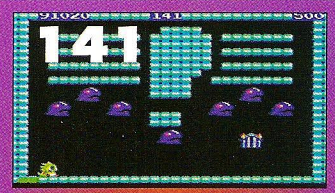
Dispara al monstruo que baja. Utiliza burbujas de agua para los demás.



Dispara al Ghoul de tu lado, flota hacia arriba y dispara a los lanza-fuego que caen. Usa las burbujas de fuego con los otros.



Ve a lo alto y espera en el centro a los Drunkhards que saltan a por ti o flota hacia abajo para disparar.
Las botellas aparecen a tu espalda en el corredor.



Dispara y aplasta a los monstruos para quitarlos de tu camino.
Ve directo a la habitación de bonos y coge todo el tesoro.



Espera a los Windups que trepan hasta el nivel superior. Síguelos y dispáralos a todos juntos, luego apisónalos y consigue los puntos.



Utiliza las burbujas de luz para matar a los malos en la estructura central. Los sprites del exterior se pueden burbujear como siempre.



Para empezar, salta. Los sprites te seguirán para reunirse contigo en un saliente. Dispara y cógelos antes de que te cojan a ti. No puedes disparar a través de los bloques, de modo que permanece en alto.



Tendrás que matar a todos los Drunkhard usando las burbujas de fuego para conseguir la vela. Salta al saliente de arriba y, cuando las burbujas bajen, salta sobre ellas. Aterriza en el saliente pequeño y repite.




Salta frente a los Springers, burbujeando por el camino para completar este nivel.

147

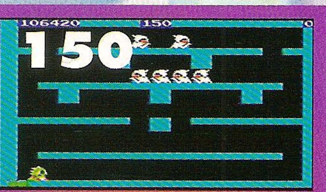
Ve hacia arriba y coge a los dos invasores, luego busca la puerta.
El tesoro será tuyo y lo necesitarás pronto.



Usando tus nuevos poderes, salta a lo alto para coger la cruz. Dispara llamas a derecha e izquierda desde ahí saltando sobre todo lo que llegue. Necesita unos 15 disparos.



Salta arriba al primer saliente del ala de la mariposa.
Dispara a través de la pared para encontrar el camino al próximo nivel.

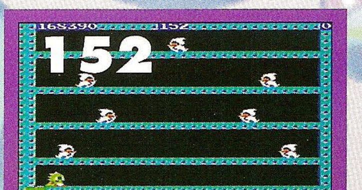


Salta hasta lo más alto, evitando los lanza-rocas.
Espera ahí y dispara cuando se acerque a ti.



Tienes que coger a los invasores a través de las paredes. Empezando desde fuera, dispara a cada cosa que salga.

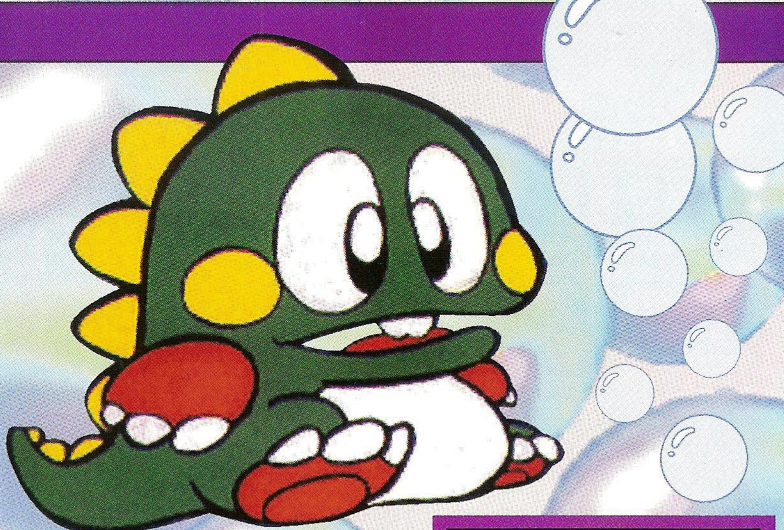




Dispara a los lanza-rocas a medida que subas de nivel. Sé rápido en aplastarlos. Necesitarás vigilar para no caer en el fuego cruzado.



Ve de arriba a abajo como los monstruos, dispara si es necesario. Te recomendamos que te quedes arriba y dispares a todo lo que caiga por los agujeros.





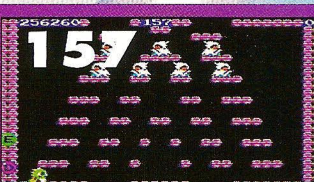
Coge el Drunkhard más cercano y ve a la derecha para coger a los otros. Burbujea un lado para coger a los demás.



Ve arriba cuando comience el nivel.
Coge el Cristal Oscuro en cuanto aparezca, esto te dará el Espejo Azul.



Salta a lo alto y usa las burbujas de agua para limpiar el nivel de la mitad de los sprites. Persigue a los otros y dispara en los corredores.



Ve al saliente del medio del suelo y dispara a los lanza-rocas cuando vayan por ti. Tienes que ir arriba para aplastarlos.



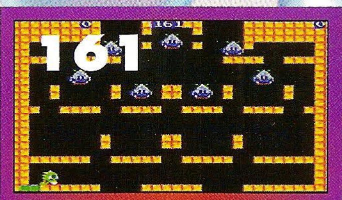
Espera abajo a la izquierda y dispara a los lanza-fuego y sus amigos cuando estén a tiro.



Quédate a la izquierda para capturar a los monstruos y los Space Invaders, ve a la izquierda para coger al resto y salta fuera del corazón para matar a los Twirlies.



Ve directamente arriba, espera a los invasores y burbujéalos cuando caigan. A lo mejor tienes que seguir a unos pocos hasta que queden atrapados.



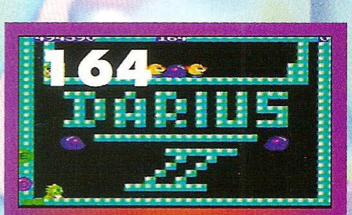
Cae hacia arriba y espera en el bloque más alto.
Ahora podrás disparar a ambos lados sin peligro.



Ve hacia arriba y dispara a cada lanza-rocas e invasor cuando lleguen al nivel. Salta rápidamente para apachurrarlos y mantente sobre ellos haciendo zig-zag.



Dispara a la izquierda y podrás saltar al saliente superior, repite esto hasta llegar arriba. Ahora puedes capturar a todos los invasores.



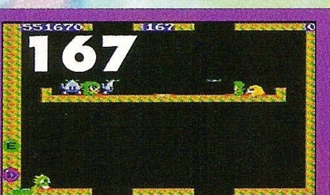
Dispara a las dos ballenas azules que nadan cerca del fondo, luego usa tus burbujas para subir y aplastar a las tres restantes.



Ve a lo más alto y espera a los invasores y demás que te molestan de forma que los burbujees y atrapes.



Los espíritus caerán hacia ti y podrás dispararles. Busca la botella de los Drunkhards que vuela en tu camino y usa tus propias burbujas si no puedes encontrarla.



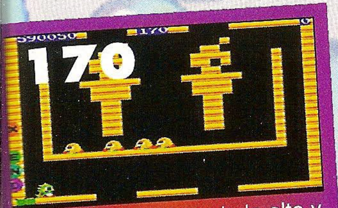
Los Springers van directos a ti, los demás flotan o caen por ahí.
Si te atreves, asegúrate de que están todos en un lado.



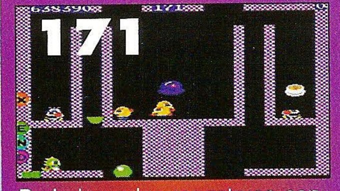
Ve hacia la derecha y espera en la plataforma del medio. Cuando el enemigo llegue hasta ti, dispara y coge todo lo que veas.



Coge al Twirly y dispara hacia arriba por el canal.
Mata a los monstruos que caen y usa las burbujas de fuego para matar a los otros.



Salta por el agujero de lo alto y usa las burbujas de fuego para matar Springers.
Puedes saltar hacia abajo y disparar a los despistados.

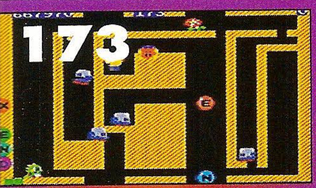


Burbujea a los monstruos sentado en lo alto.
Cae para coger a los Springers y usa las burbujas para saltar y dispara a los lanza-fuego.



Flota hacia arriba del encierro y camina hacia la fila de Springers, cuando puedas dispara.

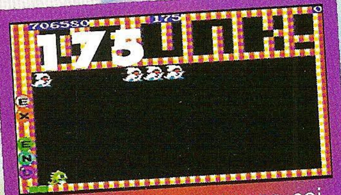




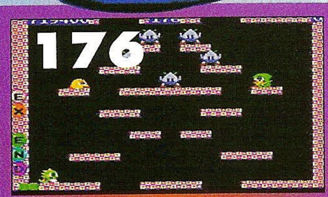
Ve a la derecha, abajo y arriba, dispara a los Twirlies o usa las burbujas de luz y agua. Burbujea a través de las paredes para coger a los demás y no te dejes atrapar.



Dispara saltando en el agujero del encierro de los Drunkhards. Dispárales y aplástalos para conseguir muchos puntos.



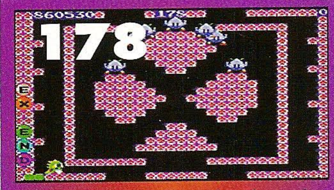
Cuando los lanza-rocas caigan, dispara antes de que tengan una oportunidad de atacarte.



Evitando a los Invaders, ve a lo alto y dispara a todo lo que flota.
Los Springers son difíciles de atrapar.



Coge los sprites de abajo, luego colócate en el medio y golpea burbujas, salta para aumentar tu altura hasta que puedas saltar en el saliente y coger a los invasores.
Muy duro.



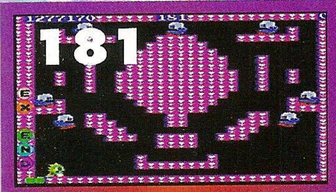
Ve a lo alto utilizando el agujero, espera en las plataformas altas.
Dispara a los Space Invaders cuando caigan.



Este nivel es muy difícil y no hay recetas. Los monstruos se mueven aleatoriamente, haciéndote la vida más complicada. Dispárales a la primera ocasión.



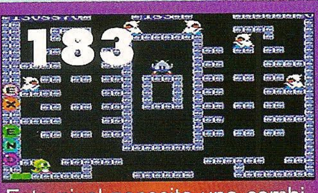
Necesitas toda tu habilidad para enfrentarte a este guardián. Salta a lo más alto y emplea tus poderes aquí. Usalos para coger una de las burbujas grandes.



Tienes que disparar a dos Windups, luego aplasta la burbuja que flota por la pantalla. Salta y espera en el saliente para coger los dos malos atrapados.



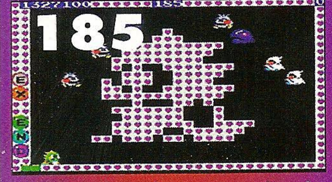
Empieza por flotar por el lado de los invasores y destruirlos. Entonces tienes que saltar abajo y tratar de coger a los Drunkhards, empezando por abajo.



Este nivel necesita una combinación de reacciones rápidas y veloz captura. Necesitarás perseguir a cada Drunkhard para cogerlos y luego flotar hasta la parte izquierda del compartimento de los invasores y cogerlos.



Ve a lo alto, evitando a los invasores y espera en el bloque central.
Ponte en el borde para coger todo alien que llegue por la derecha o la izquierda.



Ve a la derecha para evitar la primera ola de balas y espera a que los invasores caigan para cogerlos.



Espera bajo el lado del saliente abajo y lanza tus burbujas cuando se presenten los demonios. Necesitarás aplastar las burbujas antes de que estén libres de nuevo.



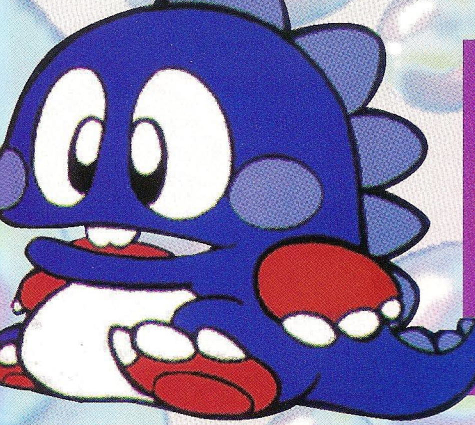
Los Twirlies quedarán atrapados en lo alto, cae hacia abajo y colócate donde puedas cogerlos sin peligro.



ØØCEB7Ø3
Para ganar vidas infinitas, mete este sencillo pero efectivo código.



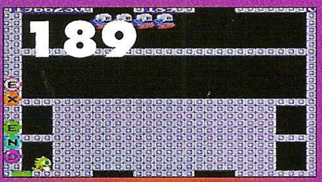








Desde el principio, los Windups irán hacia la columna del centro. Lo mejor es usar las burbujas de fuego para matarlos a menos que quieras morir en este nivel.



Se necesita un gran salto para llegar al saliente de arriba. Asegúrate de que los lanzafuego están al otro lado de donde vayas a aterrizar.



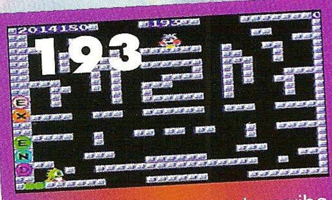
Lo primero es escapar del pasaje en que te encuentras. Mata a los malos antes de que lo hagan ellos, luego flota a lo alto y salta al lado opuesto para enfrentarte al enemigo final.



Sé rápido con estos monstruos. Su misión es detenerte, no les des gusto.
Usa los salientes para evitar los monstruos y dispárales entre medias



Dispara y salta al saliente, espera en la izquierda y dispara a la cadena de Space Invaders cuando se acerquen.



Salta por el agujero de arriba cuando el enemigo se haya movido. Si se acerca, dispara más burbujas.
Usa las plataformas altas para evadirte.



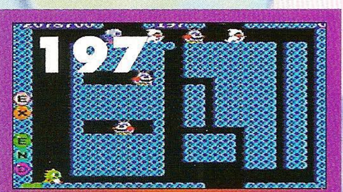
Necesitas utilizar los rayos si quieres tener una oportunidad de pasar este nivel.
Bota en tus burbujas para llegar a las plataformas de arriba.



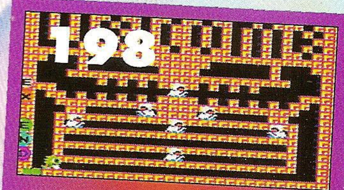
Otro nivel duro que es más sencillo con otro jugador. Tienes que disparar y saltar hasta lo alto y pasar por la puerta final.



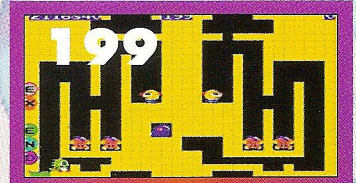
Evita a los Invaders y deja que se atrapen a sí mismos en lo alto.
Luego salta por los agujeros del suelo, cogiéndolos cuando caes.



Ve todo a la derecha hasta el agujero y cae hacia lo alto. Dispara rápido a derecha e izquierda para luchar contra los espíritus. Baja y usa la técnica salto-disparo para enfrentarte a los otros dos.



Salta a cada nivel y lucha con cada bicho. No te preocupes por disparar aunque se conviertan en capturas y guarda tu vida.



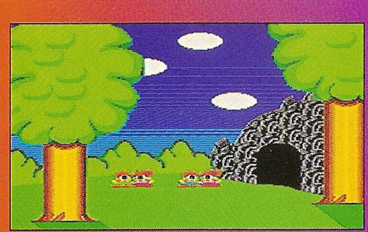
Este es uno de los niveles más complicados y harás bien empezando por caer por el suelo mientras coges algunos enemigos.
Toma la puerta que aparece.



El guardián final está sobre nosotros.
Salta hasta arriba y dispara las burbujas de luz mirando a la pared cuando caigas. Repítelo varias veces hasta ganar.

Secuencia Final







"...Y aquí está el final". Has vencido a las fuerzas del mal y podéis recuperar vuestro aspecto original como Bobby y Baddy.
Tus amigos han sido liberados y puedes vivir feliz para siempre. Felicidades.

SUMARIO

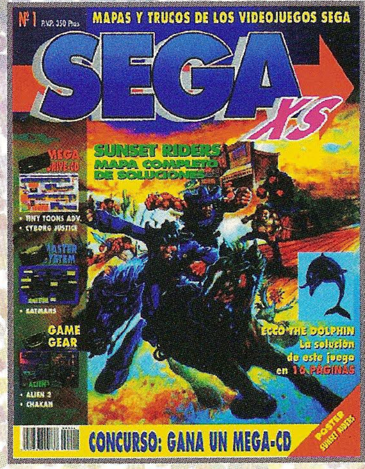
NOMBRE DEL JUEGO: Bubble Bobble
TIEMPO PARA ACABARLO: 2 días
RECORD MAS ALTO: 7.178.960
NUMERO DE NIVELES: 200
DIFICULTAD: Muy difícil

Si crees que puedes batir los récords de Sega XS en los juegos que aparecen en esta revista... ¿Por qué no nos mandas el tuyo con unas prueba de que lo has conseguido?



Un divertido juego de plataformas y estrategia con muchos niveles

¡¡¡COMPLETA TU COLECCION SEGA XS!!!



• SEGA XS nr.1

Mapas: Ecco the Dolphin (MD) - Sunset Riders (MD) Cyborg Justice (MD) - Batman Returns (MS) - Alien 3 (MS) - Tiny Toon Adventures - 1ª parte (MD) Chakan (GG) - Trucos - Códigos Game Genie Action Replay XS SOS.



• SEGA XS nr. 2

Mapas: Jurassic Park (MD) - Streets of Rage (MS) Star Wars (MS - GG) - The Flintstones (MD) - Tiny Toon Adventures 2ª parte (MD) - Time Gal (Mega CD) - XS SOS - Trucos - Códigos Game Genie Action Replay.

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio de 350 ptas. (incluido IVA y gastos de envío).**

SEGA XS Nº .... **SEGA XS Nº** .... **SEGA XS Nº** ....

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Código Postal .... Población ....
Provincia ....Teléfono ....

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2.ª - 08008 BARCELONA

☐ Giro postal Nº .... a AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
(indique el concepto del pago en el apartado texto)

- No se admiten pedidos contra reembolso.
- Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.

ENVIA ESTE CUPON A:
AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª - 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

La mascota de Sega se ha vuelto a meter en líos, pero como siempre la culpa no ha sido suya: el Dr. Robotnik ha vuelto a robar las Esmeraldas del Caos y ha puesto en peligro nuestro planeta, empezando por la isla donde viven nuestros amigos Sonic y Tails. El mundo entero depende de que el erizo y la ardilla recorran velozmente los seis niveles del juego y recuperen las esmeraldas.

La historia del juego es ya conocida por todos y no es otra que la de unos héroes (Sonic y su amigo Tails, evidentemente) que descansan plácidamente tras su última victoria y que de repente se encuentran con el malvado (el Dr. Robotnik) que ha hecho de nuevo otra de las suyas (robar las Esmeralda del Caos). Si los dos animales más rápidos de toda la galaxia no se dan prisa, las esmeraldas se separarán y provocarán el caos en el mundo entero. Como de costumbre, en su carrera irán recogiendo anillos que les protegen de todo mal, irán combatiendo enemigos y recogiendo objetos útiles para llevar a buen término su aventura. La finalidad última es entrar en las etapas especiales para recoger una a una las cinco esmeraldas del caos y luego arrebatarle la sexta a su enemigo acérrimo, en una lucha final que seguramente no será la última batalla que libren contra Robotnik.

El desarrollo

Tras el robo nuestros héroes deciden salir "pitando" en busca de Robotnik y tú deci-







dirás con qué personaje (Sonic o Tails) quieres jugar para recorrer una a una las etapas que te separan del malhechor. Cada etapa está compuesta por tres actos que deben ser completados para pasar a la siguiente etapa, y al acabar el tercer acto de cada etapa hay que luchar contra el enemigo de fin de nivel, un Robotnik. En estos actos, que son bastante similares entre sí (varían con el cambio de etapa), Sonic o Tails encontrarán un montón de anillos, pasadizos secretos y salas llenas de monitores que dan bonos, de forma que tendrán que explorar a fondo cada acto si quieren sacar el mejor provecho de ellos.

Como seguramente todo el mundo ha jugado ya con Sonic o ha visto el juego, sobra decir que hay que recoger todos los anillos posibles porque mientras los tengas no pierdes vidas si te tocan o te caes. Pero conviene recordar que es muy útil, cuando pierdes todos los anillos, recoger uno que queda dando botes a tu alrededor, y que no debes olvidar que para enfrentarte al enemigo de fin de zona (en el tercer acto) debes tener unos cuantos anillos. Dado que no puedes traerlos desde el segundo acto y que el tercero es muy corto y tiene pocos, tendrás que buscarlos incluso al principio del tercer acto, dirigiéndote hacia la izquierda al empezar en lugar de ir a la derecha.

Y ya puestos a dar consejos, hagamos unas advertencias: mucho cuidado con los enemigos que rondan por donde hay resortes, porque cuando rebotas sobre ellos y estás en el aire eres muy vulnerable, de modo que elimínalos a tiempo. Igualmente debes vigilar las paredes curvas porque es muy fácil que al salir de ellas te choques, sin dejar de mirar por donde pones los pies, ya que las trampas están muy bien ocultas y parecen bloques normales. Y no toques con los zancos de resorte ningún obstáculo porque

CHAOS



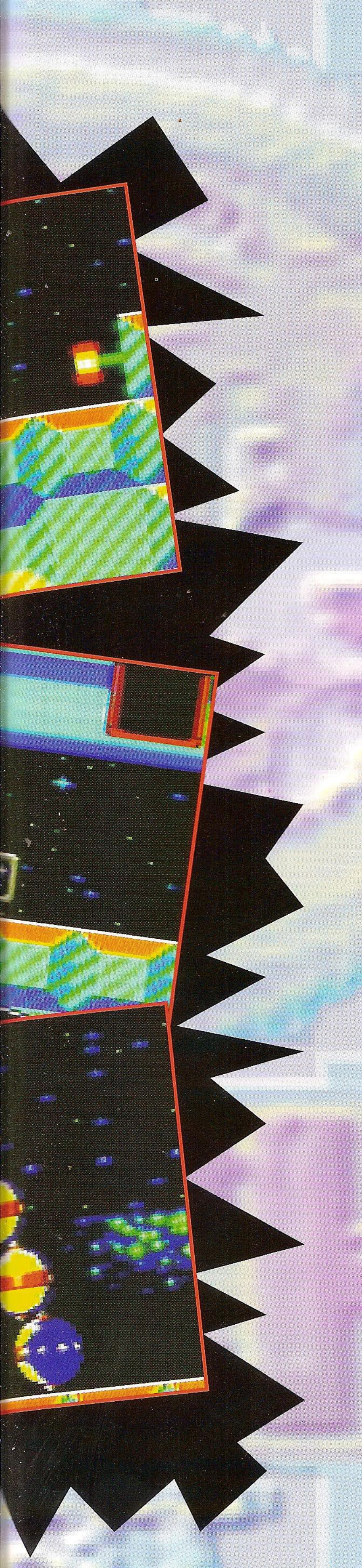
puedes perderlos, ni toques el botón 1 ó 2, y no los uses a lo loco porque terminas perdiéndote por los aires. Otra cosa: date mucha prisa, tanto en las etapas normales como en las especiales, el tiempo está muy escaso, y mucho ojo con los enemigos de fin de nivel a los que matas, porque al morir pueden darte una sorpresa desagradable (p. ej., el del quinto nivel te lanza misiles...).

Las etapas

En los juegos de Sonic las etapas se llaman zonas. En Sonic The Hedgeog: Chaos hay seis etapas o zonas, cada una con sus escenarios, aunque con similares peligros y enemigos. La primera es la de la colina turquesa, o Turquoise Hill, y en ella te encuentras con montículos, zonas subterráneas, curvas, rizos o espirales, plataformas móviles, fosas con pinchos... En la segunda etapa, Gigapolis, el escenario es una gran ciudad, llena de luces nocturnas, corredores brillantes, trampas y otros secretos.

La tercera zona, Sleeping Egg, reserva un sin fin de bloques que pueden romperse, pasadizos secretos, monitores, laberintos de bloques, plataformas que no son tan sólidas como parecen, hoyos por los que caes hacia una muerte segura... La siguiente etapa, Mecha Green Hill, tiene como escenario unas colinas un tanto especiales, con estructuras de acero, palmeras





de metal que en lugar de frutos dejan caer bombas, ríos llenos de fango en los que te hundes y otras minucias más. Para demostrar tus habilidades acuáticas hay una etapa, la del Aqua Planet, que transcurre en el agua, a lo largo de túneles sumergidos cuyas corrientes pueden arrastrarte hasta los arpones, eso si no has perecido antes ahogado por no salir a a respirar. Para terminar, la sexta zona, Electric Egg, te transporta a la guarida del propio Dr. Robotnik, con sus pasillos llenos de trampas, de anillos y de objetos especiales que serán de incalculable valor para vencer al malvado doctor.

Además de estas seis zonas hay unas etapas especiales en las que Sonic puede buscar las Esmeraldas del Caos. El juego te lleva a ellas cada vez que consigues cien anillos en las zonas normales, pero sólo funciona con el personaje de Sonic (con Tails ganarás una vida extra). Una vez dentro, se trata de recoger cuantos anillos y objetos puedas (sobre todo los anillos grandes, que valen por diez normales) para recibir vidas extras. Además hay que encontrar una esmeralda del caos antes de que el contador de tiempo llegue a cero (tienes sólo un minuto), y cuanto más tiempo te sobre después de conseguirla, más puntos recibirás.

Controles

Sonic y Tails pueden correr, saltar, detenerse, ir hacia

cualquier dirección y convertirse en bolas que derriban casi cualquier cosa que encuentran a su paso, incluyendo determinados bloques que pueden romper de esa forma. Para convertirse en bola no hay más que presionar el botón de dirección hacia abajo mientras el personaje se está moviendo. Para los saltos de gran altura y movimientos especiales como los ataques de trompo se utilizan los botones 1 ó 2.

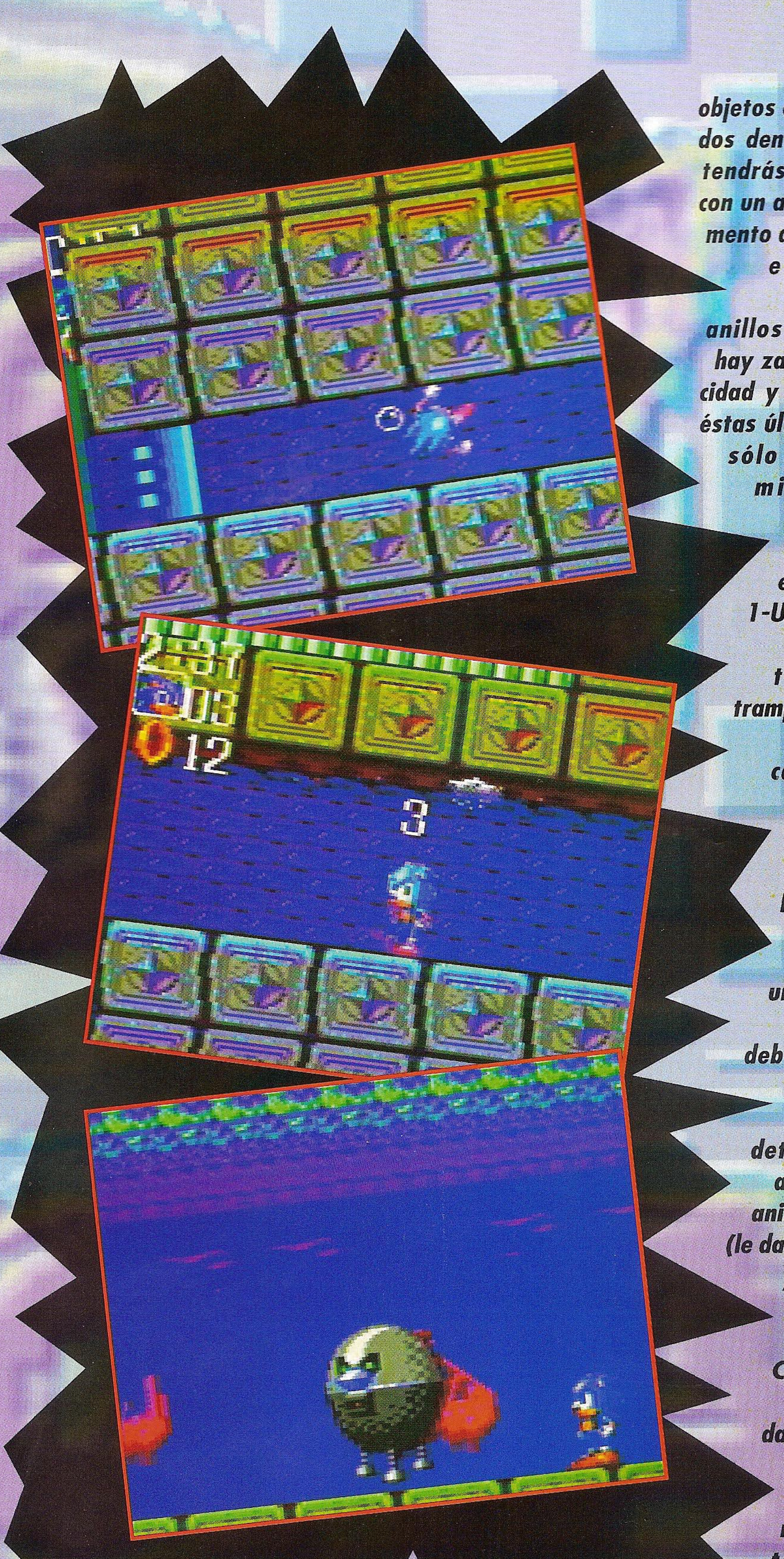
Esos movimientos especiales no son otros que los súperataques con giro, los vuelos de helicóptero y las embestidas. El primero se lleva a cabo cuando Sonic o Tails están de pie: se mantiene pulsado Abajo, se pulsa 1 ó 2 y cuando estén girando se suelta el botón. Para el helicóptero, que sólo funciona con Tails, hay que presionar Arriba y mientras tanto pulsar 1 ó 2. Así la cola de Tails comienza a girar y le permite volar como si fuera un helicóptero. Esta misma combinación se utiliza con Sonic pero no para que vuele sino para que corra; al soltar el botón de dirección, Sonic arremeterá contra lo que tenga delante.

En todo momento, Sonic o Tails (según el personaje que hayas elegido al principio del juego) pueden ver el panel de control, a la izquierda de la pantalla. Allí aparece el reloj, que indica cuánto tiempo ha transcurrido ya desde el principio del acto; cuando llegue a 10 minutos perderás una vida si no has terminado el acto. Otro de los indicadores es el de las vidas restantes, indicador que nunca decrecerá si consigues recoger cien anillos, recoger una vida extra (un 1-Up) o viajar a una velocidad cuyos tres dígitos sean iguales (333 Km/h, 444 Km/h por ejemplo). Recuerda que Sonic empieza con tres vidas y Tails con cinco. Y el último contador, el de los anillos te indica cuántos anillos has recogido. Ten en cuenta que al ser atacado, al chocar contra pinchos, al meterte en una trampa, etc, pierdes los anillos que tengas, y si no tienes anillos, entonces pierdes la vida. Cuantos más anillos tengas, más puntos te dan al final, pero además, al llegar a 100 anillos pasas a la etapa especial de las Esmeraldas del Caos.

Objetos y puntuación

Los anillos son el elemento indentificativo de las aventuras de Sonic, pero no son lo único que puedes encontrarte en este juego. Muchos de esos





objetos especiales están metidos dentro de monitores que tendrás que romper y abrir con un ataque de giro. Un elemento de gran importancia es el superanillo, que equivale a diez anillos normales. También hay zapatillas de súpervelocidad y zapatillas de cohete, éstas últimas sólo para Sonic, sólo por poco tiempo y mientras no reciba ningún daño. Por último, hay vidas extras (con el símbolo 1-Up) y escudos de invencibilidad, que permiten salir ilesos de trampas y ataques, aunque no funciona con las caídas altas ni con la falta de aire bajo el agua.

Además, al final del primer y segundo acto de cada etapa hay un panel que te da una "gratificación" adicional. Para activarlo, debes pasar corriendo a su lado y hacer que gire; al detenerse, mostrará un anillo (que te dará diez anillos), o bien un Sonic (le da a Sonic una vida extra y a Tails un Continúa) o un Tails (vida extra para Tails y Continúa para Sonic), o un Flicky (que no te da nada). También puede ocurrir que el panel se detenga y muestre su parte posterior, obligándote a pasar de nuevo y hacerle girar otra vez.

Todos los anillos, la velocidad, los objetos especiales y los paneles de gratificación se suman al recuento final de cada acto, en el que se incluyen los puntos por matar enemigos, los puntos por cada kilómetro de velocidad, los puntos por cada anillo y los continúa. Con cada 30.000 puntos, Tails conseguirá continúas extra, mientras que Sonic necesitará 50.000 puntos (para algo es un héroe, ¿no?), pero una vez acabados los continúa... se acabó.

En resumen, Sonic The Hedgehog Chaos es un juego que puede acabarse con facilidad, ya que no hay demasiados enemigos ni obstáculos. El problema es llegar a la confrontación final con Robotnik con las cinco Esmeraldas del Caos, que deben conseguirse en las etapas especiales. Para entrar en ellas se necesitan cien anillos, y eso ya es harina de otro costal, porque cualquier fallo te hará perder los anillos y si eso ocurre casi al final de un acto, ya será casi imposible conseguir todos los anillos, al menos en ese acto (hay muy pocos anillos por acto). De modo que, aprovecha bien las oportunidades ya que sólo hay diez y necesitas cinco esmeraldas, más la que arrebatarás a Robotnik al final de la sexta etapa, para devolver la paz al mundo entero.

E. Pérez



DOCTOR M.

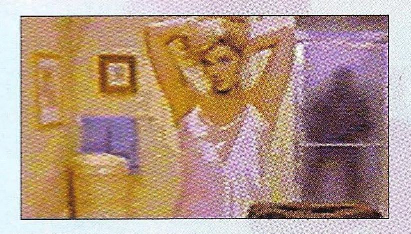
Ja, Ja... bienvenidos a mi laboratorio de juegos. Soy el Doctor M, un tipo genial que vive en Sega XS. Mis enormes conocimientos me permiten solucionar cualquier problema, liquidar a cualquier boss de fin de nivel y descubrir cualquier clave. Nadie es capaz de jugar 24 horas seguidas como lo hago yo, así que nadie mejor que yo podría echarte una mano para salir de esos "atascos" en tu juego preferido. No importa cuan pequeño o insignificante sea tu problema, no importa lo difícil que sea el juego, Doctor M tiene la solución y promete responderte en el SOS de Sega XS. Si tienes algún problema en cualquier juego Sega mándanos tu carta a Sega XS SOS. Venga, anímate y ponme a prueba con las preguntas más duras que puedas encontrar. Ningún juego es demasiado duro para mí.

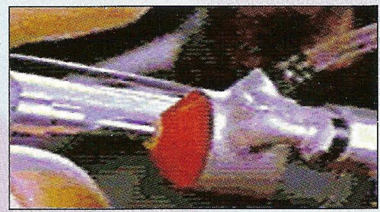


NIGHT TRAP (CD)

¿COMO PUEDO EVITAR QUE LISA MUERA?
Nicolás Santisteban, Lérida

Bien Nicolás, tu carta ha llegado en el momento justo ya que contamos ya con la solución completa a Night Trap. Pero voy a darte una respuesta concreta. Ve a la habitación que hay enfrente y escucha a Tony cambiar los códigos, y luego cambia tu código según eso. Después, Lisa será atacada por los ogros en el baño. Cuando la ataquen, uno de ellos caerá en la trampa. Haz volar la trampa y ella correrá y saltará por la ventana. Sin embargo, debes recordar llegar al baño lo antes posible o habrás desaprovechado la trampa y Lisa tendrá su lindo cuello rebanado por las odiosas criaturas. Encantador.





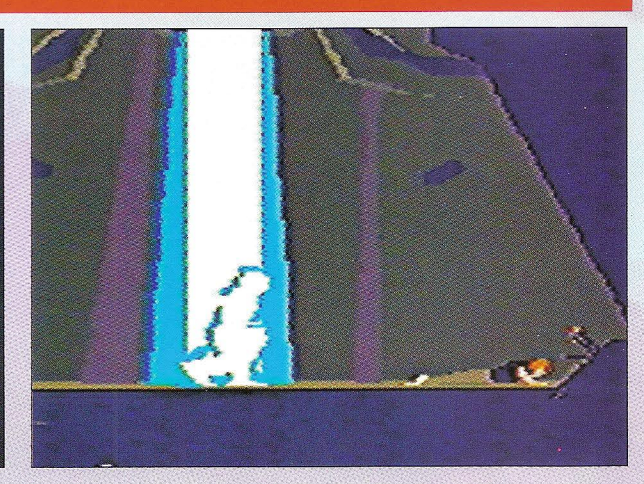
ANOTHER WORLD (MD)

¿CUALES SON LOS TRUCOS DE ESTE JUEGO?
Agustín Palomeque, Segovia

¿No te parece, amigo mío, que esto debería buscarse en las páginas de trucos? Bueno, no importa. He elegido esta carta porque la palabra "ayuda" estaba escrita con enormes letras mayúsculas al principio. Me temo que los trucos para este juego son muy escasos, pero tengo las claves de acceso de cada nivel del juego. Sujetaos, allá vamos.

Nivel 1	**LDKD**
Nivel 2	**HTDC**
Nivel 3	**TBHK**
Nivel 4	**HBHK**
Nivel 5	**BRTD**
Nivel 6	**TBHK**
Nivel 7	**TXHF**
Nivel 8	**LFCK**



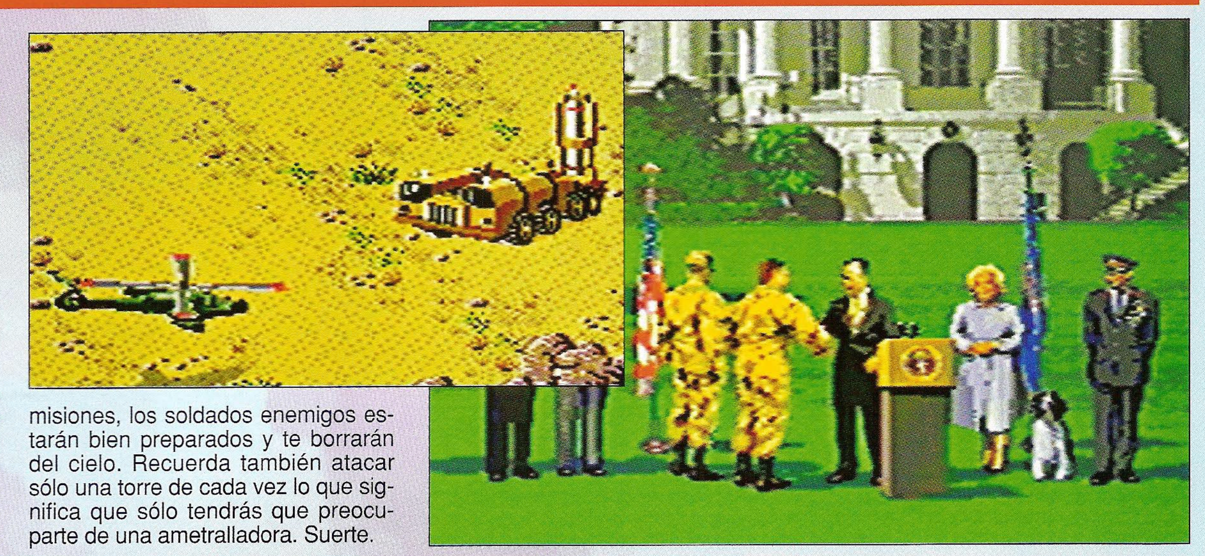


DESERT STRIKE (MD)

¿COMO PUEDO COMPLETAR EL NIVEL 2?

Lucía Ortega, Madrid

Como recibimos muy pocas cartas de chicas, voy a responder a la pregunta de Lucía con lo mejor de mis archivos. Respecto a los trucos, no hay ninguno que no hayas usado ya, pero el problema es serio. Se trata del campo de prisioneros de guerra y recuerdo que tuve algunos problemas hace ya mucho tiempo. Lo que tienes que hacer es jugar todo el juego sin coger gasolina o armas de alrededor del campo. Cuando llegues al campo, dispara primero a las torres de vigilancia, sin volar dentro del campo. Luego, dispara al edificio y recoge a algunos rehenes. No recojas a todos o un tanque acabará contigo. Recuerda, la clave de esta parte es destruir los tanques primero, luego entrar un momento y tan rápido como puedas. Si atacas el campo antes de completar el resto de las misiones, los soldados enemigos estarán bien preparados y te borrarán del cielo. Recuerda también atacar sólo una torre de cada vez lo que significa que sólo tendrás que preocuparte de una ametralladora. Suerte.

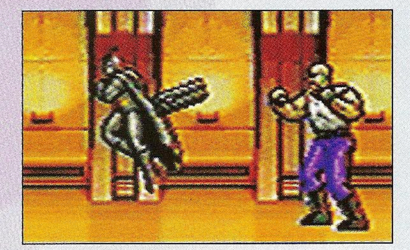


BATMAN (MS)

EN EL NIVEL 4, RUTA 2-2, HAY UN PASO IMPOSIBLE, ¿COMO LO SUPERO?

Carlos Pérez Soria, Barcelona

Entiendo perfectamente cómo te sientes y creo poder solucionar tu problema.
Lo que tienes que hacer es trepar por la tubería y balancearte sobre la cabeza del demonio. Cuando aterrices, da la vuelta a la cara por donde acabas de venir. Salta y dispara tus ganchos hacia la parte alta de los ladrillos por donde sobresalen. Haz subir a tu vengador enmascarado aproximadamente un tercio de la longitud de la cuerda y ve al pequeño pedazo de cuerda que dejaste. Cuando estés a la altura óptima a la izquierda de los ladrillos, salta y lleva a Batman a la derecha y podrá pasar a lo alto de los ladrillos. Esto requiere práctica pero se puede hacer.





SUPER HANG-ON (MD)

EL CODIGO PARA HANG ON NO FUNCIONA: ¿PUEDES AYUDARME?

Roberto Montes, Salamanca

Pido perdón si el código no te funciona, pero como probablemente sepas las mismas consolas y juegos vienen en formatos variados (importados, no importados...) y eso crea a veces problemillas. De cualquier forma, te doy otro código que te permite empezar con una considerable cantidad de pasta: **5FF3F540F33504FFHWKJOMBJOFDU.**



ALTERED BEAST (MD)

¿COMO PUEDO DERROTAR A NEFF EN EL NIVEL 5?

Pablo Fernán, Pontevedra

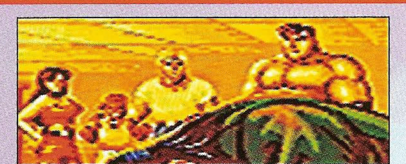
Creo que a lo largo de mi variada y dilatada carrera como gurú de los juegos he derrotado muchas veces a este tipo, pero no me importa volver sobre él. La estrategia para este nivel es simple. Ponte de rodillas y usa el fuego dorado. Si lo haces bien, Neff se dedicará a pegar al aire, mientras tú lo calientas desde abajo. Neff puede llegar a darte patadas ocasionalmente, pero esto no te dañará demasiado. Espero que le venzas, Pablo.



STREETS OF RAGE II (MD)

POR FAVOR, EXPLICAME EL TRUCO PARA USAR EL MISMO PERSONAJE
Carlos García Bravo, Portugalete

Escucha con atención, Carlos, porque sólo voy a decirlo una vez. Primero conecta ambos mandos. ¿Hecho? Bien, ahora pulsa Derecha y el botón B en el mando uno. En el mando dos pulsa Izquierda y el botón A. Mantén apretados todos los botones y pulsa C en el segundo mando. Cuando lo hayas hecho serás capaz de seleccionar el mismo personaje. Dios mío, ¡soy tan amable!

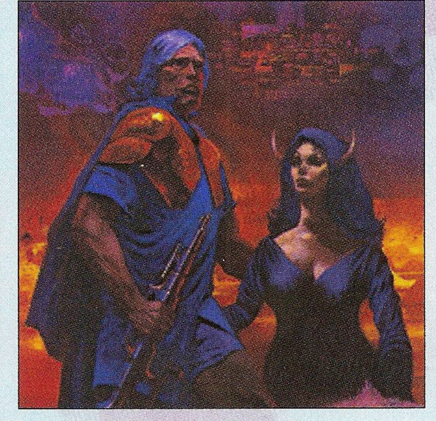


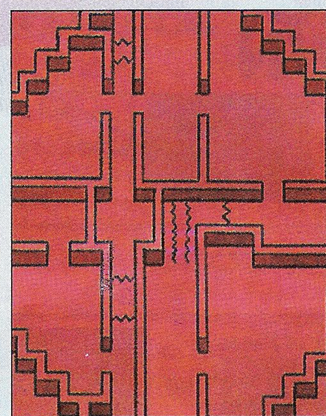


PHANTASY STAR (MS)

NO SOY CAPAZ DE ENCONTRAR LA ARMADURA DE GUAROH. AYUDA.
Juan Caminero, Tarragona

Estaba un poco confundido por la pregunta ya que no hay una Armadura de Guaroh relacionada con la conquista del juego. Con mucho esfuerzo, presumo que quieres decir la Armadura Laconian que encuentras en Guaroh Morgue. Ve a través de los tres túneles que salen de Skure. Ve a la izquierda. Encontrarás un lugar, al final, donde podrás usar tu daga de hielo para cavar hacia el sur a través de las montañas hasta una caverna. Ve hacia esta cueva matando a todos los Titanes. Cuando mates al correcto, aparecerá un cofre conteniendo el PRISM detrás a la izquierda. Sal de la cueva, ve al norte y encontrarás un túnel que lleva a Corona Tower (por dentro es roja oscura). Camina por dentro de la torre y, eventualmente, encontrarás un Dezorian, que te preguntará si quieres cambiar con el ojo de ámbar por la antorcha. Responde que sí y recibirás la Antorcha. Vuelve atrás por el túnel. Sal de él, ve al norte y encontrarás la Guaroh Morgue (todos tus enemigos aquí son zombies). Ve por dentro de este lugar usando el sortilegio NOAH'S - Tele. Hay un agujero trampa delante de las puertas. Párate ahí y usa el conjuro MYAU'S - Trap para desactivar la trampa. Pasa a través de la puerta y encontrarás un cofre. Dentro de él podrás hallar la LACONIAN ARMOUR.





REVENGE OF SHINBOI (MD)

ESTOY BLOQUEADO EN EL DISTRITO 8 (THE CELLAR MAZE). ¿PUEDES AYUDARME?
Santiago Fernández Roa, Santander

Intento encontrar una anécdota graciosa para empezar la contestación, pero no puedo. En tu avance por el laberinto encontrarás una pared que parece no tener fin (cerca de la gran área negra con todas las cajas). Salta y da un salto mortal sobre la pared y aterrizarás a la derecha cerca de una puerta. Salta sobre esta puerta y toma la próxima a la derecha. Llegarás a una sala con columnas que bajan del techo y cajas a ambos lados de ti (tienen power-ups). Recoge los bonos y ve a la izquierda por la primera puerta. Ahora estarás en una sala con ninjas voladores. Continúa a la izquierda y llegarás a dos puertas una encima de otra. Ve por la de abajo. Ahora estás en la pantalla de salida. Ve hasta el principio de la flecha de salida roja. Gírate, salta, da un salto mortal y dispara ocho shurikens contra la pared y se aparecerá un power up escondido (muy útil én Neo-Zeed).
The Inner sanctum: Si has cogido el power-up mencionado arriba, puede ser útil usar la magia Ikazuchi cuando entres en la pantalla. Para derrotar a Neo-Zeed, ve al centro de la sala; mantén pulsado Abajo en el mando y patéalo. Cuando empiece a parpadear, salta inmediatamente por encima de él (debes evitar que te lastime con sus pelos). Ahora golpea el punto negro de la pared para detener el movimiento de la cadena. Vuelve a por él y repite este procedimiento. Si está muy cerca de ti, salta y da un salto mortal por encima de él. Cuando acabes con su energía, su pelo cambiará de color, de un rojo fuerte a un rojo débil. Feliz cacería.

WORLD OF ILLUSION (MD)

¿COMO PUEDO PASAR POR LAS PUERTAS AL FINAL DEL NIVEL 3-2 EN DOS JUGADORES?
Ricardo Vernia, Santiago de Compostela

La solución para este problema de Mickey es muy sencilla. En lugar de dirigirte a puertas separadas, uno cada vez, debéis acercaros los dos a la puerta al mismo tiempo y pulsar Arriba. Apuesto a que te estarás dando cabezazos.



SUPER HYDLIDE (MD)

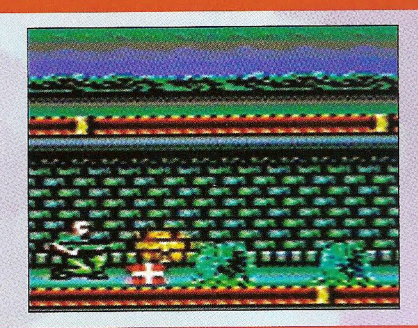
PUEDO LLEGAR A SKYTOWN, PERO NO SE QUE HACER DESPUES, POR FAVOR AYUDAME
Juan Darío, dirección desconocida

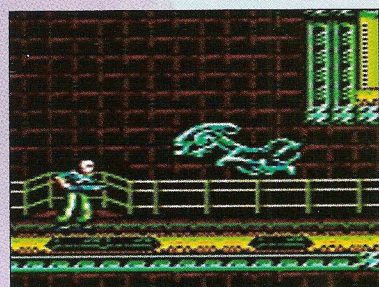
Bueno, Juan , a veces nos olvidamos de las cosas. No sé de qué consola hablamos. Tendré que adivinar. Por favor, en el futuro, recuerda añadir este importante dato.
Skytown ahora se llama Heavenly City. Ve a la ciudad y habla con todos los habitantes que encuentres para sacar importante información. Encuentra el castillo y entra, Inmediatamente ve a la izquierda y camina por las nubes que lo rodean. Una vez que hayas dado la vuelta al castillo, encontrarás un agujero en las nubes. Ve hacia él (con la piedra nube) y caerás hasta el Water Palace.
Ve todo el tiempo a la izquierda y arriba, hasta llegar al dormitorio. A mano izquierda de la habitación pulsa el botón B para encontrar la tarjeta ID. Ahora busca al rey y dale el colmillo. Una vez que hagas esto, te dejará buscar en los cofres de la sala del tesoro. En uno de estos cofres encontrarás el Scroll of Jeem. Lleva el rollo al área donde está el lago con los tres postes; usando el rollo aparecerá un castillo oculto. Ahora busca el camino hasta el segundo nivel.

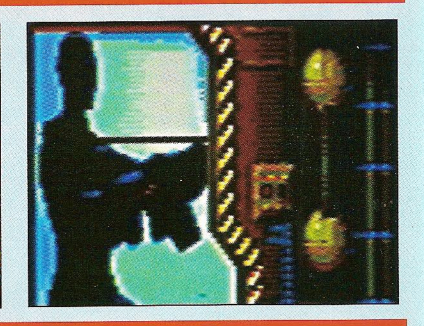
ALIEN³ (GG)

¿COMO PUEDO MATAR A LA REINA DESPUES DEL NIVEL 15?
Antonio Herrero, Burgos

¿Qué es lo que quieres saber? Tengo montones de cartas preguntando sobre esto y, en realidad es un asunto muy sencillo. Todo lo que tienes que hacer es seguirla y disparar con el rifle. Tienes que acertar todos los disparos porque cada bala es vital. Es duro, pero como siempre digo, la perseverancia es la clave de muchos juegos. Tu principal preocupación son las gotas de ácido y correr en busca de munición.







TALESPIN (MD)

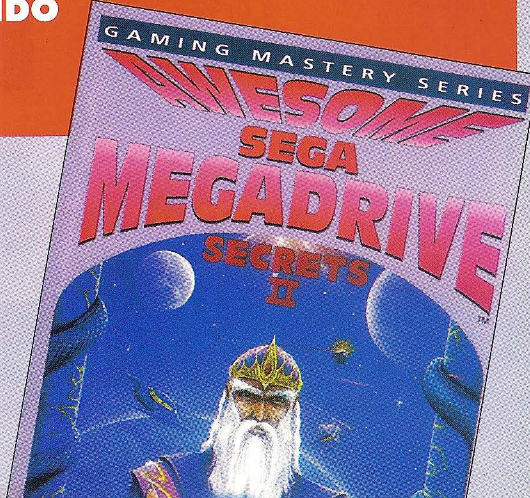
¿PUEDES DECIRME COMO PASAR EL CUARTO NIVEL?
Andrés Subirachs, Lejona

Por supuesto, especialmente siendo tú del norte. El nivel cuatro es Grecia. Empieza bajando hasta el suelo (para hallar la parte más baja de este nivel, mantén pulsado Abajo en tu pad y el botón de salto). Recoge las dos cajas vacías y hazte con las dos cajas de carga de abajo. Luego vuelve arriba (a donde comenzaste). Suelta una caja vacía para llegar a las plataformas de encima tuyo.
Dirígete arriba a la derecha y encontrarás una plataforma con una hamburguesa. Desde esta plataforma, ve a la izquierda, a otra plataforma, con un muelle gris y lo que parece como el timón de un barco.
Sube al muelle gris y, mientras estás ahí, dispara al timón para que el muelle te lance a otro nivel. Recoge las dos cajas de carga, una señal de límite de velocidad y una caja vacía. Luego continúa a la derecha y salta hasta la plataforma. Deja caer la caja vacía y salta desde ella a una plataforma con una hamburguesa y una caja de carga. Ahora baja otra vez y ve a la derecha. Cae por el agujero y cuando llegues al fondo, acaba con el tigre que te dispara. Coge la caja vacía y notarás que el punto sobre el que aterrizaste tiene una plataforma que sube y baja. Sube a la plataforma cuando suba, luego déjate caer por la derecha y sigue pulsando Derecha hasta que llegues a la salida mientras caes. Para acabar con el boss, haz lo mismo que hiciste en el nivel dos, pero atento porque dispara más.



HE ENVIADO CODIGOS A LA REVISTA Y NUNCA HE RECIBIDO NADA, INCLUSO CREO QUE LOS HE VISTO PUBLICADOS. ¿QUE ESTA PASANDO?
Andrés González, Murcia

Bueno, Sr. González, le agradezco personalmente los códigos que me ha enviado, pero si no ha recibido nada es que sus códigos no han sido utilizados. Personalmente recibo cientos de cartas cada semana de personas que afirman que son los únicos que han descubierto determinados códigos. También tengo un equipo de genios dedicado a buscar códigos y trucos, de modo que no es posible dar el crédito a todos. La única manera de asegurar un premio es enviar algo que sea totalmente original o que no se haya publicado antes. Recuerda que me leo todas las revistas, asi que sabré si alguien hace trampa.
Pero Sr. González, para demostrar que no te tengo manía o que no estoy enfadado, te envío una copia de los Secretos Sega que incluye trucos, trucos y más trucos. Espero que lo disfrutes.





TRUCOS

LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola Sega? Pues no te pierdas los trucos de Sega XS, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de Sega. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas, sino si tienes algún truco totalmente original y quieres que lo publiquemos, lo único que tienes que hacer es enviarlo a:

AVANTGARDE PUBLICACIONES
SEGA XS - TRUCOS
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

Cómo utilizar esta guía



Los Sega XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la MEGA DRIVE el color es rojo, para la MEGA CD el color es negro, para la MASTER SYSTEM es azul y para la GAME GEAR es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



MEGA DRIVE



MEGA CD



MASTER SYSTEM



GAME GEAR



TRUCOS





• AISLE LORD

Evitar combates

Elige el modo "Configuration" en la pantalla de títulos y coloca el cursor en "SE NO". Luego presiona la siguiente secuencia: A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A. La pantalla parpadeará si tienes éxito. Luego selecciona Initial Start y no tendrás que combatir.

• ALESTE

Selección de nivel

En la pantalla de títulos, haz Reset diez veces. Luego, presiona Izquierda y Abajo en diagonal, mientras entras en el modo opción. Descubrirás la selección de nivel.

Continúas extra

Para el juego y presiona Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, C, C, B, A y finalmente Start para conseguir 20 continúas.

• ALTERED BEAST

Selección de personaje

Ve a la pantalla de títulos y presiona la diagonal Izquierda, Abajo, A, B, C y Start para poder seleccionar el personaje (es decir, zorro, oso, tigre y demás) con el que jugarás.

Continúas infinitos

Presiona Start y A en la pantalla de títulos para continuar en donde lo dejaste en la partida anterior.

Pantalla de opciones extra

Presiona Start y B en la pantalla de títulos para obtener más opciones.

• ARCH RIVALS

Puntuación fácil

Elige Vinnie porque es rápido y duro. Empieza con la pelota, pasa a tu compañero, corre por toda la pista hasta arriba y presiona el botón de pasar hacia atrás. Corre hasta la esquina y lanza el balón. De esta forma siempre conseguirás una canasta de tres puntos.

• BACK TO THE FUTURE 3

Selección de escenario

Para el juego y presiona y mantén pulsado el botón A y luego Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha para ir al siguiente escenario.

• BATTLEMANIA

Escena extraña

Cuando aparezca el logo de Sega mantén apretado el botón Start del mando del segundo jugador y sucederá algo muy extraño...

• BIO-HAZARD BATTLE

Selección de nivel

Espera hasta que aparezca el logo de Sega y luego presiona el botón C. Sin soltarlo, pulsa Arriba, diagonal Arriba Derecha, diagonal Abajo Derecha, diagonal Abajo Izquierda, Izquierda, diagonal Arriba Izquierda y Arriba. Después de hacer esto presiona Start y aparecerá la selección de nivel.

• DESERT STRIKE

10 vidas

Introduce este código para tener 10 vidas extra. BQQQAEZ.

• FEARY TALE ADVENTURE

Secuencia de final de juego

Introduce la siguiente clave de acceso para ver el final de este inmenso juego:



7R2KUL6RSZXSK6NHGS
DCB72Ø663RI2HO785P

• FLASHBACK

Códigos
•Fácil
•Normal
•Experto
(Desde 1 PIXEL hasta 7 KALIMA)
El último código es CYGNUS

Para atravesar las puertas cerradas, los pilares y los muros, ponte enfrente de ellos, pero mirando al lado contrario.
Luego presiona A y corre desde la puerta. Tan pronto como empieces a moverte, suelta el botón A y date la vuelta para pasar el obstáculo y presiona A otra vez. Ahora podrás atravesar los muros, pilares o puertas, pero tienes que recordar mantener el botón apretado hasta que hayas recorrido todo el camino hasta el final. Sino, te estamparás.

• GLOBAL GLADIATORS

Vidas extra
Para el juego y presiona A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B y A, luego desactiva la pausa.
Si una voz te llama tramposo (YOU CHEATER), repite el truco hasta conseguir las vidas que quieras.

Salto de nivel
Para el juego y presiona B, C, B, A, B, B, C, B, A y B. Desactiva la pausa e irás directamente al final del nivel.

Vidas infinitas
Cuando aparezca el logo de Virgin, presiona A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.

• TAZ-MANIA

Selección de nivel
Conecta los dos mandos.
En la pantalla de presentación, presiona A, B, y C en ambos controles y luego pulsa el botón Start de los dos. Escucharás un efecto de sonido y el juego comenzará.
Presiona Start durante el juego para pararlo, luego presiona B y C en el primer mando para que aparezcan algunos números.
Usa la Izquierda y la Derecha del mando para cambiar los números e ir al nivel que te apetezca.



• EARNEST EVANS

Salto de nivel
En cualquier nivel en el que estés, congela la pantalla y presiona Arriba, A, Abajo, B, Izquierda, A, Derecha y B. Cancela la pausa y habrás superado el nivel.
Superar al boss 6
Trepa por la pared a la izquierda del punto de comienzo del nivel seis. Cuando estés fuera de la pantalla podrás superar al boss.

• ROAD AVENGER/ROAD BLASTER FX

Selección de nivel
En la salida, pulsa Arriba para acceder al modo Opciones, luego pulsa A seis veces y oirás una música que indica que el truco ha funcionado. Juega normalmente y podrás elegir el nivel que prefieras.
Modo Vista
Accede al menú de opciones como antes y pulsa A cinco veces, B cinco veces y luego A para contemplar cómo se juega cada nivel.
Pausa en juego
Otra vez, accede al menú de opciones como arriba, luego pulsa A cuatro veces, B una vez y luego A otra vez. Esto te permitirá parar el juego simplemente presionando la tecla Start.

• THUNDER STORM FX/COBRA COMMAND

Selección de nivel
En la pantalla de títulos presiona A, B y C. Luego pulsa Derecha e Izquierda para cambiar de nivel.
Modo Debug
Presiona Arriba, Abajo, Derecha, Izquierda, B, C y A para ver la animación

• WONDERDOG

Claves de acceso
Dogsville - MYSTIC
Dogsville - ANKLES
Loony Moon - LEDZEP
Planet Weird - REEVES
Planet Foggia - PIXIES
Planet Kninus - WOOPIE





• ACTION FIGHTER

Armas extra
Introduce el código DOKI-PEN. cuando te pida tu nombre para conseguir todas las armas disponibles.
Evitar helicópteros
Cambia de coche a bicicleta y vuelve para deshacerte del helicóptero.
Invencibilidad
Para conseguir tres vidas extra y la invencibilidad, introduce SPECIAL como tu nombre.
Claves de acceso
Introduce estas claves para obtener todas las armas disponibles:
DOKI-PEN - GP-WORLD - HANG-ON

• BART VS THE SPACE MUTANTS

Códigos de acceso

Piso	Código
1	14
2	32
3	11
4	41
5	21

• DOUBLE DRAGON

Invencibilidad
Salta arriba y abajo 30 veces al principio del nivel cuatro para hacerte invencible
Vidas infinitas
Realiza una patada circular unas 35 veces seguidas para conseguir vidas infinitas.

• FORGOTTEN WORLDS

Continúas infinitos
Cuando en el modo de dos jugadores uno de ellos muere, presiona Start unas cuantas veces; obtendrás los continúas que necesitas.

• GHOSTBUSTERS

Claves de acceso al dinero
Introduce las iniciales DN y el código 3158279632 para empezar el juego con un montón de dinero. Altérnalo con las iniciales AA y el código 1173468723.
Evitar clave de acceso
Cuando tengas un número de cuenta puedes hacer trampas alterando los dos últimos dígitos. Aumenta uno y disminuye el otro.
Haciendo esto puedes aumentar tu efectivo hasta superar el millón de dólares. Por ejemplo, si los últimos dos dígitos son 4 y 5, cámbialos a 3 y 6 ó a 5 y 4.

• KENSEIDEN

Selección de nivel
Para acceder a la pantalla de selección de nivel, enciende la máquina con los botones 1 y 2 apretados. Suéltalos cuando aparezca la pantalla de títulos y presiona la diagonal Arriba Izquierda y el botón 1.
Pantalla oculta
Escala el Buda en el primer round y cuando estés en su cabeza, pulsa Arriba para llegar a una sala secreta.

• SPACE HARRIER

Continúas extra
Para conseguir continúas extra, mueve el mando Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Abajo y Arriba en la pantalla de títulos.
Test de sonido
Activa el test de sonido con la siguiente secuencia: Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba en la pantalla de títulos.
Opción de dificultad
Ve al menú del test de sonido y selecciona las melodías 7, 4, 3, 7, 5, 8 y 1.
Ahora podrás establecer la dificultad del juego.

• STRIDER

Salto de nivel
Para saltar al nivel 2, presiona el botón 1 cuando aparezca la pantalla de títulos.
Cuando salga el título de la siguiente pantalla, presiona Arriba, 1 y 2.
Para saltar al nivel cuatro, espera a que aparezca la pantalla de títulos, presiona Derecha y los dos botones.





• CHUCK ROCK

Claves de acceso
Nivel 2 - 7G09M
Nivel 3 - MN6E3
Nivel 4 - 84AKC

• CLUTCH HITER

Strikes infinitos
Selecciona un pitcher zurdo y colócalo en el lado opuesto al bateador.
Coloca al catcher enmedio, a mitad de camino del bateador y lanza la bola girando contra el bateador para conseguir strike todas las veces.

• FANTASY ZONE

Modo Config
En la pantalla de títulos, presiona Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, 1, 2, 1, 2 y Start.

Modo Continue
Espera a que desaparezca el Game Over de la pantalla y ve a la pantalla de títulos.
Presiona Arriba y el botón 1 y empieza a jugar. Comenzarás a jugar en la pantalla en la que te mataron.

Recogiendo puntos
Todas las hamburguesas a las que consigas disparar en los primeros 30 segundos del nivel uno se convertirán en monedas giratorias, con valor de 1.000 piezas de oro cada una.
Unos disparos que merecen la pena, sin duda. La tienda aparece después de que has amasado 2.000 puntos, de modo que tienes que ser muy rápido recolectando los puntos para poder ir a la tienda.

• SHINOBI

Vida extra
Hay una vida extra en la segunda parte del nivel Woodland. Ve a lo alto de la torre, hasta el sitio donde está la bandera al aire.
Colócate a la derecha de la bandera, mirando a la izquierda, salta y dispara.
Aparecerá una vida extra.
El mejor recorrido
Supera los niveles en el siguiente orden: Highway, Harbour, Valley y Woodland.
Selección de nivel
Presiona Abajo y el botón 2 en la pantalla de títulos de este excelente juego de ninjas cuando aparezca completamente la cara del ninja.
Esto te llevará a una ingeniosa selección de nivel.

• STREETS OF RAGE

Selección de nivel e invencibilidad
Elige las selecciones 01 y luego 11 en la pantalla del test de sonido y luego pulsa los botones 1 y 2 a la vez para que aparezcan las opciones.
Continúas extra
En la pantalla de Game Over, presiona Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C, C y Start. Ahora podrás continuar donde lo dejaste.

• SUPER MONACO G.P.

Tomar curvas
Cuando gires en las curvas, suelta el botón uno y vuelve a presionarlo rápidamente. Continuarás en la pista mientras mantengas una velocidad constante.
Secuencia final
Ve a la pantalla de claves de acceso y selecciona el modo World Championship.
Esto te llevará a las últimas pantallas. También puedes introducir Champion en la misma pantalla.

• TAZ-MANIA

Vidas extra
En el primer nivel muévete todo el camino como torbellino y sin saltar.
Si estás lo suficientemente lejos de la bomba, ve hacia atrás y coge el corazón que aparecerá.
Debes llegar hasta el final del saliente para que el truco funcione.
En el nivel del hielo, espera hasta que el guardián se haga pequeño y aplástalo. Conseguirás otra vida extra como premio.

CÓDIGOS



No importa qué consola Sega tengas, seguro que hay un Game Genie especialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Sonic o que haga a Bart Simpson andar por las parede no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.

• BATMAN

E2ETAA4C: CODIGO MAESTRO-DEBE SER INTRODUCIDO SIEMPRE
AKFTAA4Y: Vidas infinitas.
RFFAA60N: Batman flota cuando muere.
AKYAAA9G: Batarangs infinitos.
RYFAC6VR: Las armas no te herirán.
AKYTAA5L: Cohetes infinitos para el Batwing.
B2ATCA46: Los cuchillos y las pistolas no te dañarán.
AKYTAA7R: Cohetes infinitos para el Batmobile.
HEETBJX2: Empezarás en la Axis Chemical Plant.
HEETBNX2: Empezarás en el Flugelheim Museum.
HEETBTX2: Empezarás en la pelea contra Bob.
HEETB2X2: Empezarás antes de las calles de Gotham City.
HEETB6X2: Empezarás en la pelea contra Mimes.
HEETBAX2: Empezarás en la pelea contra los Boss de Gotham City.

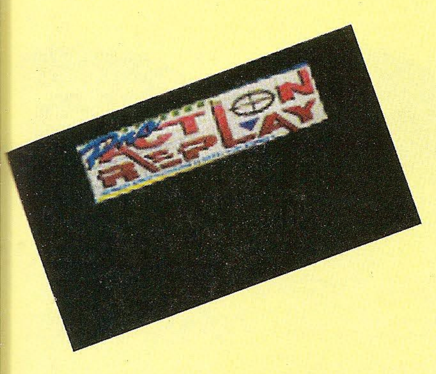
• FORGOTTEN WORLDS

CTWACAF8: El jugador uno empieza el juego con la mitad de fuerza.
CTWTCABL: El jugador dos empieza el juego con la mitad de fuerza.
AAWACAGL: El jugador uno empieza con 32.500 Zenny.
AD8TBAFA: Las moneditas valen 1.000 Zenny.
AD8TBAZE: Las monedas normales valen 5.000 Zenny.
A18TAAFL: Las monedas grandes valen 50.00 Zenny.
R18TBE6T + TH8TAD6W: Todas las monedas valen 7.500 Zenny.
ATGACA24: Los ataques de los enemigos no reducen la fuerza.
AVCACA8E: Las trampas no reducen la fuerza.
ATPTCADL: La sala de maquinaria lleva al Inner Sanctum.
A2PTCADL: La sala de maquinaria lleva a Miasma.
BAPTCADL: La sala de maquinaria lleva a Tower of Dread.

• SUPER REAL BASKETBALL

PZJAPEVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 1 punto.
PZJAPJVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 2 puntos.
PZJAPWVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 3 puntos.
PZJAPTVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 4 puntos.
PZJAPYVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 5 puntos.
PZJAP2VO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 6 puntos.
PZJAP6VO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 7 puntos.
PZJAPAVO: Todos los lanzamientos del jugador 1 valen 8 puntos.
PZJAPEXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 1 punto.
PZJAPJXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 2 puntos.
PZJAPWXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 3 puntos.
PZJAPTXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 4 puntos.
PZJAPYXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 5 puntos.
PZJAP2XT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 6 puntos.
PZJAP6XT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 7 puntos.
PZJAPAXT: Todos los lanzamientos del jugador 2 valen 8 puntos.





Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al día en esto de los códigos y que tengas tanto los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al día la lista y aparecerá.



• BATTLE SQUADRON

ØØEF96ØØØØ: Vidas infinitas.
ØØ365EØØØØ: Bombas inteligentes infinitas.
ØØD4F46ØØ8: Las armas no se degradan.

• GYNOUG

FFD6CDØØØ2: Vidas infinitas.

• MEGA-LO-MANIA

FF156FØØ63: Hombres infinitos para cada isla.

• THE TERMINATOR

FF147DØØ1F: Salud infinita.
FF147DØØ1F: Energía infinita.
FF8ØCAØØØ5: Vidas infinitas para el jugador uno.
FFFF9DØØØ5: Vidas infinitas para el jugador dos.
FF8Ø19ØØ25: Ilimitadas granadas para el jugador uno.
FF8Ø69ØØ25: Ilimitadas granadas para el jugador dos.

• WORLD OF ILLUSION

FFAØ38ØØØ8: Salud ilimitada para el jugador uno.
FFAØB8ØØØ8: Salud ilimitada para el jugador dos.
FFFD53ØØØ8: Vidas infinitas.
FFFFDBØØØX: Selección de niveles del 1 al 5.
FFFD53ØØØ3: Mickey o Donald tienen permanentemente tres intentos.
FFAØ38ØØØ5: Mickey o Donald tienen permanentemente tres cartas de energía.
FFFD53ØØØ6: Ilimitados intentos.



• ALIEN STORM

ØØC1131Ø: Energía infinita.

• ALIEN SYNDROME

ØØCØ54Ø2: Vidas infinitas.

ØØCØ7BØ6: Tiempo infinito.
ØØCØ75Ø1: Necesitas un rehén para abrir la salida.
ØØC8EDØ1: Mantiene el lanzallamas.

• DICK TRACY

ØØCE67Ø3: Vidas infinitas.
ØØC1EDØ6: Energía infinita.

• DOUBLE DRAGON

ØØCB2BØ3: Vidas infinitas.



• GEORGE FOREMAN'S BOXING

ØØC1288Ø: Energía infinita (jugador 1).
ØØC115Ø3: Potencia de puñetazo infinita (jugador 1).
ØØC11ØØX: Selección de niveles del 1 al 4 (apagar el Action Replay al final del nivel).
ØØC12ØØX: Selección de niveles del 1 al 9 (apagar el Action Replay al final del nivel).
ØØC133Ø9: Tiempo infinito.
ØØC111Ø4: El medidor de la potencia siempre está a tope (jugador 1).
ØØC112Ø4: El medidor de la capacidad de recuperación a tope (jugador 1).
ØØC113Ø4: El medidor del juego de piernas a tope (jugador 1).
ØØC116Ø4: El medidor de la potencia siempre está a tope (jugador 2 u ordenador).
ØØC117Ø4: El medidor de la capacidad de recuperación a tope (jugador 2 u ordenador).
ØØC118Ø4: El medidor del juego de piernas a tope (jugador 2 u ordenador).
ØØC1298Ø: Energía al máximo (jugador 2 u ordenador).
ØØC11AØ1: Infinita potencia de puñetazo (jugador 2 u ordenador).

MEGA force

¡LA PRIMERA REVISTA 100 x 100 SEGA!

¡SI! MEGAFORCE fue la primera revista dedicada en exclusiva al mundo Sega y por eso es la más veterana y la más experimentada. ¡Fíate de nosotros!

MEGA CD - MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - GAME G

Número 18 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.

MEGA force

la revista de los juegos SEGA

MEGADOSSIER
JUNGLE STRIKE

MEGARREPORTAJE
ECTS DE OTOÑO, UNA FERIA CALIENTE

REPLAY ESPECIAL
THUNDERHAWK PARA MEGA-CD

MEGA PREVIEW
STREET FIGHTER II

ZAPPINGS
MIG 29
MORTAL KOMBAT

REGALAMOS 50 CARTUCHOS GAME GENIE

MEGAFORCE también fue la primera revista con edición internacional que se publicó en España. Francia, Bélgica y Portugal son algunos de los países donde está MEGAFORCE.

¡Todo el mundo es Sega!
¡Todo el mundo es MEGAFORCE!

Y ahora... MEGAFORCE se refuerza. La primera revista 100 x 100 Sega también será la primera revista en cubrir el Mega-CD, la primera en adelantarte lo más nuevo que llegue de fuera y la primera en atender tus peticiones y sugerencias. Queremos seguir siendo la primera revista Sega.

¡No te la pierdas!

¡Cada mes en tu kiosco!

SE HAN JURADO ODIO ETERNO

Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO

EN 24 MEGAS DEVASTADORES



